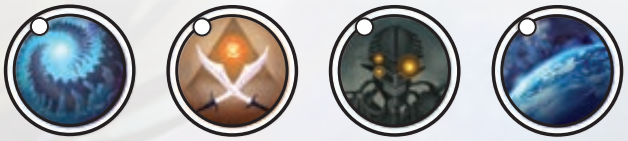
THE STRANGE™



VOCÊ DESPERTOU?

Sob o nosso universo — sob a matéria quantificável, a luz e energia que podemos detectar, as forças da gravidade e eletromagnetismo que definem o universo físico como o conhecemos — reside uma rede caótica de energia escura chamada o Strange. Poucos são aqueles que suspeitam da sua existência, mas para os que a descobriram, tudo é diferente. Estes indivíduos seletos — os despertos — sabem que o Strange guarda inúmeras recursões — mundos únicos porém limitados com suas próprias leis da realidade.

Mundos repletos com vida, com descoberta, com incríveis tesouros — e morte súbita.

Mundos às vezes com inveja do nosso.

O saque secreto destes mundos atrai os bravos, os destemidos e os inescrupulosos — e atrai inimigos perigosos destas recursões de volta para a nossa Terra. E lentamente mas inexoravelmente, atrai a atenção de seres vindos além dos Baixios da Terra — seres de poder e malignidade incomensuráveis vindos dos confins desconhecidos do...

THE STRANGE™

THE STRANGE OFERECE:

- Regras simplificadas e com foco narrativo
- Os meios para jogadores criarem os personagens com quem realmente querem jogar
- Jogabilidade aberta com narrativa robusta
- Um foco no mistério e no desconhecido, dando aos jogadores uma sensação de espanto
- Uma visão geral complete do cenário de The Strange
- Um bestiário de mais de 50 criaturas e personagens
- Regras para criar novos mundos
- Uma aventura complete, criada para mergulhar os jogadores na vasta maravilha que é The Strange

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
12 Violência
Não recomendado para menores de 12 ANOS

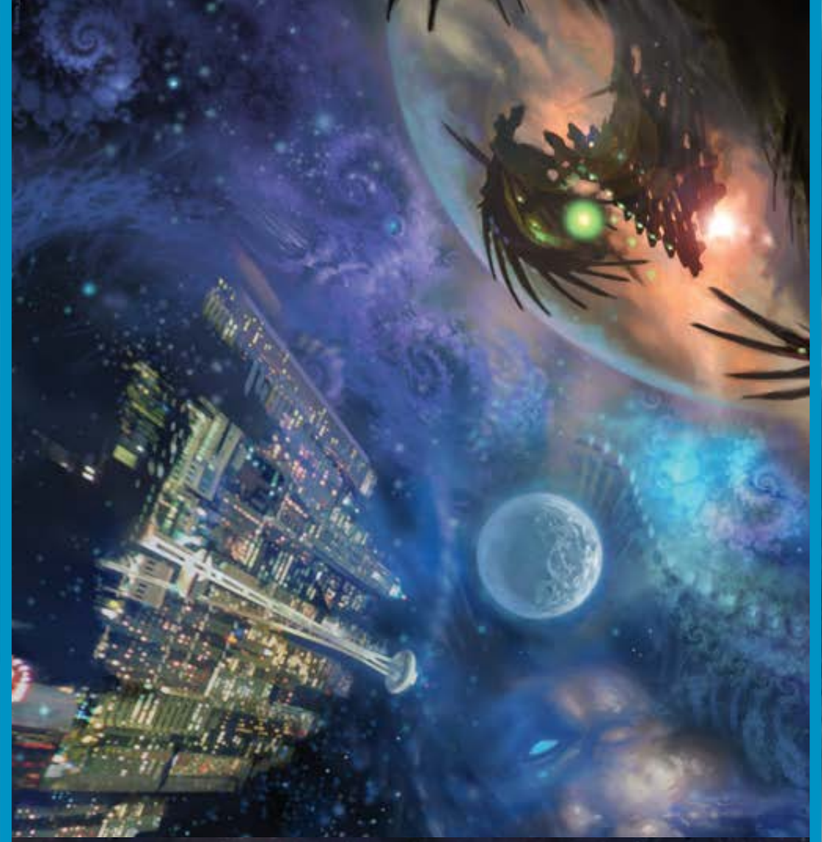
Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-68458-17-4
9 788568 458174

© 2017 Monte Cook Games, LLC
THE STRANGE e seu logotipo são marcas registradas da Monte Cook Games, LLC nos EUA e em outros países. Todos os personagens e nomes de personagens da Monte Cook Games, bem como suas características, são marcas registradas da Monte Cook Games, LLC.

EDITORA NEW ORDER
Monte Cook Games
Crônicas da Magia
neworder editora.com.br www.montecookgames.com

THE STRANGE

Monte Cook Games



THE STRANGE™

BRUCE R. CORDELL E MONTE COOK

EDITORA NEW ORDER

12

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CRÉDITOS

Escritores/Designers Bruce R. Cordell e Monte Cook
Texto Adicional Alina Pete e Anthony Pastores
Desenvolvedor de Regras Monte Cook
Diretora Criativa e Editora Chefe Shanna Germain
Revisor Ray Vallese
Assistência Editorial Miranda Horner
Designer da Capa e Artista Chefe Matt Stawicki
Designer Gráfico Sarah Robinson

Artistas
Brenoch Adams, Reece Ambrose, Nicholas Cloister, Dreamstime, Brandon Leach, Winona Nelson, Grzegorz Pedrycz, Mike Perry, Q-Workshop, Joe Slucher, Lee Smith, Matt Stawicki, Cyril Terpent, Tiffany Turrill, Chris Waller e Cathy Wilkins

Cartógrafo Hugo Solis

Equipe Editorial da Monte Cook Games
Scott C. Bourgeois, David Wilson Brown, Eric Coates, Ryan Klemm, Jeremy Land, Laura Wilkinson e George Ziets

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Editores-Chefe: Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior
Tradução: Stephan Martins, Gilvan Gouvea, via **Crônicas da Magia**
Revisão de tradução: Gilvan Gouvêa e Leandro Lima Cavallini e Rodrigues
Revisão Geral e Cotejo: Alexandre "Manjuba" Seba e Anesio Vargas Junior
Diagramação: Natacha Castro

Dados internacionais de catalogação na publicação
Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

C794s
Cordell, Bruce R.
The Strange / Bruce R. Cordell, Monte Cook; tradução de Gilvan Gouvêa. – 1.ed. – Rio de Janeiro : New Order, 2017.
415 p. : il. color.

Tradução de: The Strange
ISBN: 978-85-68458-17-4

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". I. Cook, Monte. II. Título.

CDD – 793.93
CDU – 794:792.028

© 2017 Monte Cook Games, LLC
THE STRANGE e seu logotipo são marcas registradas da Monte Cook Games, LLC nos EUA e em outros países. Todos os personagens e nomes de personagens da Monte Cook Games, bem como suas características, são marcas registradas da Monte Cook Games, LLC.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

SUMÁRIO

MUNDOS MARAVILHOSOS
ALGUMAS IDEIAS ESTRANHAS 4
ALGO MARAVILHOSO 5

PARTE 1: INTRODUÇÃO 7
CAPÍTULO 1: BEM VINDO AO STRANGE 8
CAPÍTULO 2: COMO JOGAR THE STRANGE 10

CAPÍTULO 2: COMO JOGAR THE STRANGE 15
CAPÍTULO 3: CRIANDO SEU PERSONAGEM 16
CAPÍTULO 4: TIPO DE PERSONAGEM 25
CAPÍTULO 5: DESCRITOR DE PERSONAGEM 45
CAPÍTULO 6: FOCO DE PERSONAGEM 51
CAPÍTULO 7: EQUIPAMENTO 85

PARTE 3: JOGANDO O JOGO 95
CAPÍTULO 8: REGRAS DO JOGO 96
CAPÍTULO 9: REGRAS DA TRANSLAÇÃO 125

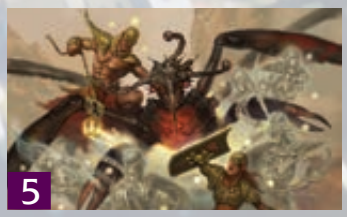
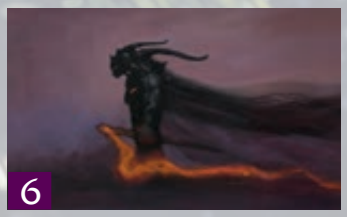
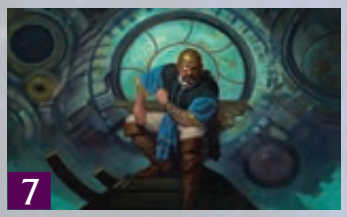
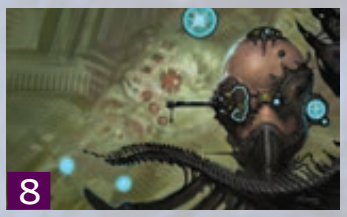
PARTE 4: O CENÁRIO 133
CAPÍTULO 10: RECURSÕES 134
CAPÍTULO 11: TERRA 147
CAPÍTULO 12: ARDEYN 160
CAPÍTULO 13: RUK 190
CAPÍTULO 14: O STRANGE 212
CAPÍTULO 15: OUTRAS RECURSÕES 234

PARTE 5: CRIATURAS E PERSONAGENS 255
CAPÍTULO 16: CRIATURAS 256
CAPÍTULO 17: PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS 302

PARTE 6: CONDUZIR O JOGO 309
CAPÍTULO 18: CIFRAS DE STRANGE 310
CAPÍTULO 19: USANDO AS REGRAS 332
CAPÍTULO 20: CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA 359
CAPÍTULO 21: CONDUZINDO UM JOGO DE STRANGE 376

PARTE 7: AVENTURAS 385
CAPÍTULO 22: O CURIOSO CASO DE TOM MALLARD 386
CAPÍTULO 23: IDEIAS DE AVENTURAS 399

PARTE 8: APÊNDICES 401
APÊNDICE A: RECURSOS 402
APÊNDICE B: FINANCIADORES DO CATARSE 403
GLOSSÁRIO 409
ÍNDICE 410
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM PASSO · A · PASSO 412
FICHAS DE PERSONAGEM DE THE STRANGE 414

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

AGRADECIMENTOS

Durante a elaboração desse livro, nós recebemos auxílios inestimáveis — direta ou indiretamente — das seguintes pessoas, lugares e coisas:

Phil Athans
Batgirl (Torah Cottrill)
Stan! Brown
Sir Arthur C. Clarke
Coffitivity
Erin Evans
Google Hangouts
Trilha sonora de Gravidade
Catarse
Kivu Coffee
MCG Kansas Bunker
Moto X
Peppermint Mochas
Susan Morris
Brandon Ording
Pandora
Planetary Radio
Roll20.net
Charles and Tammie Ryan
Carl Sagan
Salted licorice
Lex Starwalker
Jeff, Stacey, Edward e Adam Tidball
Tilly e Gozer
Trilha sonora de Tron: o Legado
The Walking Dead
Waywords at the Wayward
David Wilson Brown

E um muito obrigado especial a todos os apoiadores do Catarse (veja o Apêndice B, página 403, para a lista completa)

ALGUMAS IDEIAS ESTRANHAS

The Strange é o segundo jogo da Monte Cook Games e o segundo criado usando o Sistema Cypher. O primeiro foi **Numenera™**, um jogo de fantasia e ciência baseado em um futuro muito distante. **The Strange™** é um animal bem diferente.

Ao criar o Sistema Cypher, eu sabia que era aberto o suficiente para lidar com uma ampla variedade de cenários e gêneros. Imaginei, por exemplo, que poderíamos criar um jogo no Sistema Cypher que tivesse um cenário de fantasia direto. Também não estava preparado para um cenário que fosse levar todo o sistema ao seu limite — pelo menos não agora.

Mas então apareceu The Strange. Bruce me propôs uma ideia envolvendo a Terra, Ardeyn e esse universo louco e alienígena (chamado de rede Strange) que os conectam. Era uma ideia maravilhosa e empolgante. Percebi bem rapidamente que tínhamos que fazer isso acontecer como um cenário de jogo. Enquanto conversávamos, a ideia de mais mundos — recursões — espalhadas na rede Strange, como ilhas de sanidade em um mundo de caos, nos passou pela cabeça. Propus que não houvesse apenas uma, mas duas recursões principais e começamos a formular ideias para Ruk. Nesse ponto, as ideias apareciam velozes e furiosas. Em outras palavras, foi um grande momento.

Acho que sempre é um bom sinal que você está em algo bom quando ideias legais surgem dessa forma. Quando todos a quem mostramos os conceitos ficam realmente animados, é um ótimo sinal. E foi isso que aconteceu na MCG. Todos ficamos muito animados com o jogo e ele achou seu lugar de maneira bem rápida.

Mas, como eu disse, o jogo realmente força o sistema até seus limites. Em um manual, precisávamos fornecer todos esses conceitos, mais as regras para magia, tecnologia moderna, tecnologia avançada selvagem, poderes psíquicos e, bem, um tanto sobre tudo — pois o Strange conhece poucos limites. Foi um desafio, mas um bom desafio. Queríamos armar os mestres com a habilidade de criar suas próprias recursões ou adaptar seus cenários e personagens favoritos. Este grande livro que você tem em suas mãos é simplesmente o começo. Com The Strange, os personagens podem ir a qualquer lugar e explorar qualquer coisa. É um ambiente que não só permite que você conduza suas aventuras em sua história favorita. Ele implora que isso aconteça.

Pegue este livro e crie personagens da Terra. Faça-os transladar em Ardeyn ou Ruk para um ou dois cenários interessantes. Mas, enquanto eles fazem isso, prepare o próximo passo que apenas você pode criar — uma recursão baseada em seu filme, livro ou jogo favorito. Como Numenera fez antes, The Strange existe somente para inspirá-lo e acender as chamas da sua própria criatividade.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ALGO MARAVILHOSO

Você viu o filme *2010: O Ano em que Faremos Contato*? É a sequência do filme de Stanley Kubrick de 1968, *2001: Uma Odisseia no Espaço*, baseado no livro de Arthur C. Clarke, *2010: Uma Odisseia no Espaço 2*. O filme *2010: O Ano em que Faremos Contato* saiu em 1984, mas acho que ainda funciona bem até hoje. Se você for um fã de ficção científica e não tiver visto ainda, eu recomendo que o faça. Você vai me agradecer depois.

Durante o filme, em três situações separadas, o avatar "evoluído" de Dave Bowman diz aos outros personagens que "algo maravilhoso" está chegando. (Dave conta a novidade para a sua esposa, para Heywood Floyd e para o reiniciado e reformado HAL 9000.) O "algo maravilhoso" a que Dave se refere é a chegada do novo mundo, que nascerá na lua de Júpiter, Europa. Este novo mundo com vida inteligente implícita significava que a Terra não estaria mais sozinha. O filme também apresentou uma espécie alienígena mais antiga que poderia alegremente acender novos sóis e criar novos mundos. Todos esses conceitos são superlativos - sem falar que são estranhos.

2010: O Ano em que Faremos Contato foi lançado há vinte anos, mas ainda está recente em mim. Neste meio tempo, tive a grande sorte de me tornar um criador de histórias. Graças a TSR e a Wizards of the Coast, tive a oportunidade de escrever e aprender ao lado dos mais talentosos, criativos e inovadores designers de jogos, autores de livros e, provavelmente o mais importante, editores. Cada projeto e livro era uma chance para eu aprender algo novo e afiar minhas habilidades. Tive a oportunidade de me satisfazer contando histórias e ganhei a habilidade de compartilhar essas histórias com o mundo.

Algumas dessas histórias eram literalmente apenas isso: romances. Escrevi nove delas e, ao fazê-lo, aprendi um amor por esse ofício igual ao que tenho pela criação de jogos. Sou muito grato a todos no departamento de publicação de romances daquela época por terem me ajudado. Devo o mesmo ao grupo crítico Círculo de Escrita que desenvolvemos então, assim como

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

agradeço muito às milhares de pessoas que compraram e leram o que eu escrevi.

Meu desejo de escrever mais romances foi o fator que me ajudou a decidir sobre o afastamento do meu trabalho integral na Wizards. Eu queria a liberdade para seguir escrevendo o tipo de romance que não está em voga em uma empresa que se concentra em propriedades de fantasia: Queria escrever um romance de ficção científica.

Então, eu parti e comecei a trabalhar na minha obra prima. Só não sabia exatamente o que seria. Torah Cottrill me deu um desafio: "Crie um personagem de ficção científica que seja tão interessante e complexo quanto um dos seus personagens dos romances de fantasia". Tendo explicado de forma tão simples, eu não pude discordar e comecei a fazer um esboço. Não muito tempo depois, desenvolvi o conceito que me animasse tanto para o personagem quanto para a trama. Em meu romance, não contaria apenas uma grande história com personagens memoráveis, mas também daria uma resposta única à famosa pergunta de Fermi sobre por que os seres humanos parecem estar sozinhos no universo. Minha resposta não seria robôs autorreplicantes fugitivos, escassez de vida, civilizações autolimitadas ou outro tipo de fator zero óbvio. Não. Minha resposta era indicar para a velocidade crescente da própria expansão do universo e usá-la como evidência. A energia escura e a expansão acelerada do universo não são um acaso, isso já havia sido estabelecido em meu esboço do romance de ficção científica. Ao invés disso, é um artefato massivo, uma teia de dados alienígena projetada para algo bem diferente do que se tornou hoje.

O Paradoxo de Fermi é a justaposição das altas estimativas de existência de civilização extraterrestre com a falta de evidências sobre tais civilizações em algum lugar do universo.

Paradoxo de Fermi e Rede de Energia Escura, página 220

E, assim, meu conceito para o Strange havia nascido. Comecei a escrever o romance do ponto de vista de Carter Morrison (posteriormente chamado Carter Strange, o Criador). No fundo da minha mente, brincava com a ideia de até mesmo fazer o financiamento coletivo da coisa, após escrever o primeiro rascunho.

Nesta época, contei ao meu amigo Monte sobre minha ideia. Ele gostou. Gostou tanto que sugeriu que talvez houvesse algo de jogo em algum lugar das minhas imaginações de ficção científica. Concordei instantaneamente. É claro que havia! E assim que terminei o romance...

"Que tal", disse Monte", você e eu escrevermos o jogo agora?" Sua oferta parecia uma ideia fabulosa para mim. Não podia pensar em uma pessoa melhor do que meu amigo de longa data (e, segundo consta, um talentoso designer de jogos) para co-escrever The Strange RPG. De fato, junto a Shanna Germain e o resto da equipe na Monte Cook Games, pudemos montar um produto com conteúdo de história e valores de produção bem acima do que eu poderia imaginar ou atingir por conta própria.

E é isso exatamente que fizemos. O resultado está em suas mãos.

Bem Vindo Ao Strange, página 8

Para uma visão geral do que fizemos, olhe o Capítulo 1: Bem Vindo Ao Strange, que apresenta o cenário de um modo bem baseado em história.

Como Jogar The Strange, página 10

Jogando o Jogo, página 95

Depois disso, leia o Capítulo 2: Como Jogar The Strange, e você descobrirá o que precisa saber e o que pode ensinar aos outros sobre o básico do jogo. O resto — criação de personagem, as regras completas, o cenário, as criaturas, entre outros — são detalhes adicionais, embora esperamos que eles sejam divertidos e interessantes. Use a Parte 3: Jogando o Jogo, como uma ferramenta de consulta caso tenha perguntas.

Conduzir o Jogo, página 309

Se você for o mestre do jogo, leia a Parte 6: Conduzir o Jogo cuidadosamente após ler as regras. Fizemos o melhor para passar a ideia do jogo e Monte compartilha alguns dos seus segredos para conduzir um ótimo jogo.

Divirta-se com o que encontrar nas próximas páginas, as quais demos o nosso melhor para preencher com artes incríveis e ideias fantásticas para que você possa usar para inspirar suas próprias histórias — histórias e jogos que realmente esperamos que sejam "algo maravilhoso".

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PARTE 1:
INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 1: BEM VINDO AO STRANGE 8

CAPÍTULO 2: COMO JOGAR THE STRANGE 10

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

BEM VINDO AO STRANGE

DA MESA DA OPERATIVA CHEFE, KATHERINE MANNERS

Bem vindo. Você está aqui porque jurou proteger a Terra de todas as ameaças do Strange. Por isso, você tem a gratidão sincera da organização. Agora é hora de ir direto ao ponto.

Como um operativo de nossa organização, espera-se que você confie algumas informações críticas e sigilosas à sua memória. Essas informações incluem o que você encontrará neste dossiê de apresentação. Por favor, leia todo o documento e depois assine novamente. Você sabe o que fazer depois.

Obrigado pela sua atenção imediata.

Katherine J. Manners

APENAS AOS OLHOS DO ACERVO

MANUAL DO STRANGE

O Strange é uma rede criada por alienígenas [redacted] há bilhões de anos. Os pesquisadores do Acervo acreditam que o Strange foi construído para permitir a viagem intergalática. Até hoje, não sabemos o que deu errado, mas os construtores perderam o controle da criação.

Durante a passagem das eras, o Strange se transformou em algo selvagem, caótico e sem regras ou leis (e é por isso que também o chamamos de Caosfera).

NATUREZA DO STRANGE

Pense no Strange como seu próprio reino sem fronteiras — como um universo separado sob o nosso. A Caosfera não tem relação direta de matéria e espaço como as conhecemos. Não há para cima ou para baixo, não há solo embaixo dos pés de um visitante na maioria dos lugares e simplesmente olhar para o vácuo desordenado causa danos ao cérebro humano ("alienação" é o termo preferido para a dor e a perturbação que a maioria dos operativos experimenta após visitar o Strange).

PLANETÍVOROS

Criaturas vivem na Caosfera. As piores delas são chamadas planetívoros. Eles prosperam no fato de que não há regras para limitá-las dentro do Strange. Chamamos essas criaturas de planetívoros pois a) o Acervo tem boas evidências de que um tentou consumir nosso planeta quando a Terra descobriu a Caosfera em primeiro lugar; e b) por elas [redacted].

Os planetívoros não podem normalmente alcançar áreas onde as leis naturais restringem o ambiente, como a Terra. Mas pontes podem ser feitas até a Terra, seja acidental ou propositalmente. Encontrar ou construir uma dessas pontes parece ser o objetivo principal de todos os planetívoros e seus intermediários. Evitar que isso aconteça, da maneira que for necessária, é a missão primária do Acervo.

RECURSÕES NO STRANGE

Existem regiões estáveis, chamadas recursões, dentro do Strange. Recursões são como universos minúsculos e independentes. Cada uma funciona sob um conjunto específico de regras, o que significa que planetívoros têm quase a mesma dificuldade de entrar em uma recursão quanto tem para entrar na Terra. De fato, uma recursão pode agir como uma barreira para evitar que um planetívoro chegue à Terra, graças à presença das regras da recursão.

A Terra e o universo visível funcionam sob um conjunto familiar de regras, chamado de Física Padrão. Mas recursões diferentes geralmente funcionam conforme conjuntos alternativos de regras. O Acervo classificou as seguintes leis nas quais as recursões funcionam: Magia, Louca Ciência, Psionismo, Física Subpadrão e [redacted].

ARDEYN

Ardeyn é uma recursão onde a magia funciona, dragões vivem e criaturas que poderiam ser semideuses existem. A criação de Ardeyn foi um efeito colateral imprevisto da descoberta do Strange pelo pesquisador de computação Carter Morrison e o Acervo foi fundado em sua memória. Atualmente, o paradeiro de Carter Morrison é desconhecido.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Ardeyn é habitada por humanos e uma raça chamada qefilim - por favor, peça ao seu líder uma referência visual de um qefilim. O Acervo tem vários agentes inseridos em Ardeyn e seu maior escritório de campo opera secretamente na cidade de Hazurrium. Uma das nossas principais atividades é ficar de olho no Traidor. Embora o Traidor não seja um planetívoro, suspeitamos que ele deseje se tornar um.

RUK

Ruk funciona sob a lei da Louca Ciência e parece ser habitada por Terráqueos. Não se deixe enganar. Ruk vem de algum lugar do universo e esteve se escondendo nos Baixios da Terra por milhares de anos, possivelmente muito mais. Ruk contém mais facções do que o Acervo pode rastrear. Acreditamos que a mais perigosa seja a facção chamada Karum, que acredita que, se a Terra for destruída, Ruk ficaria livre. Obviamente, nós - você - não podemos deixar isso acontecer.

OUTRAS RECURSÕES

A maioria das recursões é criada através do que entendemos como "vazamentos ficcionais". O resultado disso é que você provavelmente poderá encontrar aspectos do seu universo ficcional favorito transformado em uma recursão. Sim, isso significa que, em algum lugar ao redor da Terra, existe uma recursão envolvendo a [redacted] Estrelas. Nota: Isto não é uma desculpa para [redacted]

DISTINTIVOS

Como um operativo, você deve carregar seu distintivo do Acervo enquanto estiver dentro e fora do campus, a menos que esteja trabalhando disfarçado. Seu distintivo permite que você entre nos prédios do Acervo e em áreas desses prédios para as quais você tenha acesso. **Distintivos sempre devem estar à mostra acima da cintura dentro do campus.**

A TRANSLAÇÃO E VOCÊ

Durante seu tempo no Acervo, você irá transladar entre as recursões. Às vezes, novos operativos consideram que o processo de se transformar em alguém com habilidades diferentes e, talvez, com formas diferentes seja desconcertante. Se você ficar angustiado ou confuso após a translação, comunique a outro operativo imediatamente. Os inimigos do Acervo geralmente miram em alvos atordoados primeiro.

CIFRAS

Como um operativo iniciante, você receberá uma ou mais cifras. Uma cifra é um dispositivo pequeno que pode criar um efeito único e geralmente espetacular. A cifra pode parecer comum, mas cada uma é algo especial — uma manifestação do Strange que não entendemos totalmente. Esperamos que você use suas cifras para cumprir suas missões. Juntar cifras é algo imprudente e um desperdício de recursos necessários. Cifras de reposição nunca estão muito longe de alguém com suas habilidades.

OUTRAS PERGUNTAS

Por favor, leve suas perguntas urgentes, preocupações, pedidos de equipamentos ou solicitações de férias a um dos líderes ou chefes do Acervo. Para o resto, confie em seus próprios critérios. Foi por causa desses critérios que o convidamos para se tornar um operativo do Acervo.

Explorar • Defender • Criar

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 2

COMO JOGAR THE STRANGE

As regras de The Strange são bem diretas em seu núcleo, já que toda a jogabilidade é baseada em alguns conceitos básicos.

Este capítulo dá um resumo sobre como jogar The Strange. É um ótimo lugar para ter uma ideia de como o jogo funciona. Após entender os conceitos básicos, você provavelmente desejará ir para o Capítulo 8: Regras do Jogo, página 96, para ver as regras completas.

The Strange usa um dado de vinte faces (1d20) para determinar os resultados da maioria das ações. Sempre que um teste de qualquer tipo for solicitado e nenhum dado for especificado, lance um d20.

O mestre estabelece uma dificuldade para qualquer tarefa. Existem 10 passos de dificuldade. Assim, a dificuldade de uma tarefa poderá ser classificada em uma escala de 1 a 10.

Cada dificuldade tem um número-alvo associado a ela. O número-alvo é sempre igual a três vezes a dificuldade da tarefa, portanto, uma dificuldade de tarefa 3 tem um número-alvo igual a 9. Para ter sucesso na tarefa, você deve obter um resultado igual ou maior que o número-alvo no teste.

Perícias de personagem, circunstâncias favoráveis ou equipamentos excelentes podem diminuir a dificuldade de uma tarefa. Por exemplo, se um personagem é treinado em escalar, ele torna uma dificuldade 6 em uma dificuldade 5 para escalar. Isso se chama diminuir a dificuldade em um passo. Se ele for especializado em escalar, ele torna uma dificuldade 6 em uma dificuldade 4 para escalar. Isso se chama diminuir a dificuldade em dois passos.

Uma perícia é uma categoria de conhecimento, habilidade ou atividade relacionada a uma tarefa, tal como escalar, ciência forense ou persuasão. Um personagem que tenha uma perícia é melhor ao completar tarefas relacionadas que um que não tenha. O nível de perícia do personagem pode ser treinado (razoavelmente habilidoso) ou especializado (muito habilidoso).

Você não recebe XP por matar inimigos ou superar desafios normais durante o jogo. Em The Strange, você recebe XP ao explorar, descobrir e criar.

Perícias, página 99

Treinado, página 99

Diminuir a dificuldade, página 98

Especializado, página 99

DIFICULDADE DA TAREFA

DIFICULDADE DA TAREFA	DESCRIÇÃO	Nº ALVO	ORIENTAÇÃO
0	Rotina	0	Qualquer um pode fazer isso basicamente o tempo todo.
1	Simples	3	A maioria das pessoas pode fazer isso na maioria das vezes.
2	Padrão	6	Tarefa típica que requer foco, mas que a maioria das pessoas geralmen te pode fazer.
3	Exigente	9	Requer atenção total. A maioria das pessoas tem 50% de chance de ter sucesso.
4	Difícil	12	Pessoas treinadas têm 50% de chance de ter sucesso.
5	Desafiador	15	Mesmo pessoas treinadas falham frequentemente.
6	Intimidador	18	Pessoas normais quase nunca têm sucesso.
7	Formidável	21	Impossível sem perícias ou grande esforço.
8	Heroico	24	Uma tarefa digna de histórias contadas por anos futuros.
9	Imortal	27	Uma tarefa digna de lendas que duram vidas inteiras.
10	Impossível	30	Uma tarefa que humanos normais não considerariam (mas que não que bre as leis da física).

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Se você for treinado em uma perícia relacionada a uma tarefa, você diminui a dificuldade dessa tarefa em um passo. Se for especializado, você diminui a dificuldade em dois passos. Uma perícia nunca pode diminuir uma dificuldade de tarefa em mais de dois passos.

Qualquer outra coisa que reduza a dificuldade (ajuda de um aliado, um equipamento específico ou outra vantagem) é chamada de recurso. Recursos nunca podem diminuir uma dificuldade de tarefa em mais de dois passos.

Você também pode diminuir a dificuldade de uma tarefa específica através da aplicação de Esforço.

Resumindo, três coisas podem diminuir a dificuldade de uma tarefa: perícias, recursos e Esforço.

Se puder diminuir a dificuldade de uma tarefa para 0, você obtém sucesso automaticamente e não precisa fazer um teste.

QUANDO VOCÊ FAZ UM TESTE?

Sempre que seu personagem tentar uma tarefa, o Mestre estabelece uma dificuldade para essa tarefa e você lança um d20 contra o número-alvo associado.

Quando você tenta hackear um computador, disparar com uma pistola contra um vampiro, saltar de um veículo em chamas, analisar uma amostra genética, persuadir um guarda para deixá-lo entrar em troca de suborno, criar um objeto, usar um talento psíquico para controlar a mente de um inimigo ou transladar para outra recursão, você faz um teste com um d20.

Se você tentar algo que tenha dificuldade igual 0, nenhum teste é necessário — você terá sucesso automaticamente. Muitas ações têm dificuldade 0. Exemplos incluem caminhar por uma sala e abrir uma porta, usar uma habilidade especial para negar a gravidade para que você possa voar, usar uma habilidade para curar seu amigo ou ativar um dispositivo (que você já compreenda) para erguer um campo de força. Todas essas são ações de rotina e não exigem testes.

Usando perícias, recursos e Esforço, você pode diminuir a dificuldade de quase todas as tarefas para 0 e, assim, negar a necessidade de um teste. Caminhar por uma viga estreita de madeira é complicado para a maioria das pessoas, mas é uma rotina para um ginasta experiente. Você pode até mesmo diminuir a dificuldade de um ataque contra um inimigo para 0 e ter sucesso sem fazer teste.

Se não há teste, não há chance de falha. Também não há chance de sucesso extraordinário (em The Strange, isso geralmente significa obter ou 19 ou 20 em um teste e é chamado de teste especial). Assim, embora não precise fazer um teste se diminuir a dificuldade de uma tarefa até 0, você sempre tem a opção de fazê-lo.

Esforço é descrito em mais detalhes no Capítulo 8: Regras do Jogo, página 96.

Teste especial, página 13

Para mais informações sobre testes especiais e como eles afetam o combate e outras interações, veja a página 101.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

COMBATE

Fazer um ataque em combate funciona da mesma forma que qualquer outro teste: o Mestre estabelece uma dificuldade para a tarefa e você lança um d20 contra o número-alvo associado.

A dificuldade do seu teste de ataque depende do quão poderoso é o seu oponente. Assim como as tarefas têm uma dificuldade de 1 a 10, as criaturas têm um nível de 1 a 10. Na maioria das vezes, a dificuldade de seu teste de ataque é a mesma que a do nível da criatura. Por exemplo, se você atacar um técnico nível 3, será uma tarefa de nível 3, portanto, seu número-alvo é 9.

Os jogadores fazem todos os testes com os dados ao jogar The Strange. Se um personagem ataca uma criatura, o jogador faz um teste de ataque. Se uma criatura ataca um personagem, o jogador faz um teste de defesa.

O dano causado por um ataque não é determinado por um teste — é um número fixo baseado na arma ou no ataque usado. Uma lança, por exemplo, sempre causa 4 pontos de dano.

GLOSSÁRIO

Mestre: O jogador que não interpreta um personagem, mas, em vez disso, orienta o fluxo da história (e interpreta todos os PNJs).

Personagens Não Jogáveis (PNJ): Personagens interpretados pelo Mestre. Pense neles como os personagens menores na história ou como os vilões ou oponentes. Estão inclusas qualquer tipo de criatura e também de pessoas.

Equipe: Um grupo de personagens de jogador (e talvez alguns PNJs aliados).

Personagens de Jogador (PJ): Um personagem interpretado por um jogador. Pense neles como os personagens principais na história.

Jogador: Os jogadores que interpretam os personagens no jogo (talvez você, a menos que você seja o Mestre).

Sessão: Uma única experiência de jogo. Geralmente dura algumas horas. Às vezes, uma aventura pode ser concluída em uma sessão. Mais frequentemente, uma aventura acontece em múltiplas sessões.

Aventura: Uma única parte da campanha, com um começo e um fim. Geralmente definida no começo por algum objetivo colocado diante dos PJs que será ou não alcançado por eles no final.

Campanha: É uma série de sessões ligadas a uma história abrangente (ou histórias conectadas) com os mesmos personagens. Geralmente, mas nem sempre, uma campanha inclui várias aventuras.

Personagem: Qualquer coisa que possa agir no jogo. Embora inclua PJs e PNJs humanos, tecnicamente também inclui criaturas, alienígenas,mutantes, autômatos, plantas animadas e assim por diante.

ARMADURA

Sua característica Armadura reduz o dano causado pelos ataques direcionados a você. Você obtém Armadura por vestir armadura física (tal como uma jaqueta de couro reforçada ou uma cota de malha) ou por habilidades especiais. Assim como o dano de arma, Armadura é um número fixo, não algo a ser testado. Se for atacado, subtraia sua Armadura do dano que você sofreu. Por exemplo, uma jaqueta de couro dá 1 ponto de Armadura, o que significa que você sofre 1 ponto a menos de dano dos ataques. Se um bandido de rua te acerta com uma faca que causa 2 pontos de dano enquanto você estiver usando uma jaqueta de couro, você sofre apenas 1 ponto de dano. Se sua Armadura reduzir o dano de um ataque para 0, você não sofre dano deste ataque.

Quando você vir a palavra "Armadura" com inicial maiúscula nas regras do jogo (que não seja o nome de uma habilidade especial), ela se refere à sua característica Armadura — o número que você subtrai do dano iminente. Quando vir a palavra "armadura" com "a" inicial minúsculo, ela se refere a qualquer armadura física que você possa vestir.

ARMAS

Armas físicas típicas têm três categorias: leve, média e pesada.

ARMAS LEVES causam apenas 2 pontos de dano, mas reduzem a dificuldade do teste de ataque em um passo por serem rápidas e fáceis de usar. Armas leves incluem socos, chutes, cla-

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

vas, facas, machadinhas, rapieiras e assim por diante. Armas que sejam especialmente pequenas são armas leves.

ARMAS MÉDIAS causam 4 pontos de dano. Armas médias incluem espadas, cimitarras, maças, bestas, armas de fogo de pequeno calibre, entre outras. A maioria das armas é média. Armas brancas que possam ser usadas com uma mão (mesmo que sejam frequentemente usadas com as duas, como o cajado ou a lança) geralmente são armas médias.

Em The Strange, os jogadores fazem todos os testes com os dados. Se um personagem ataca uma criatura, o jogador faz um teste de ataque. Se uma criatura ataca um personagem, o jogador faz um teste de defesa.

ARMAS PESADAS causam 6 pontos de dano e você precisa usar as duas mãos para atacar com elas. Armas pesadas incluem espadas enormes, armas de fogo grandes, machados maciços, talwares, aceleradores da matança e assim por diante. Qualquer coisa que deva ser usada com as duas mãos provavelmente é uma arma pesada.

BÔNUS

Raramente, uma habilidade ou um equipamento não diminui a dificuldade de uma tarefa, mas, em vez disso, adiciona um bônus ao teste. Bônus sempre se somam, assim, se você tiver +1 de bônus de duas fontes diferentes, terá +2 de bônus. Se você tiver bônus suficientes para somar +3 de bônus para uma tarefa, trate-os como um recurso: em vez de somar os bônus em seu teste, diminua a dificuldade em um passo. Portanto, você nunca adiciona mais do que +1 ou +2 a um teste.

TESTES ESPECIAIS

Ao obter um 19 natural (o d20 mostra "19") e o teste for sucesso, você também recebe um efeito menor. Em combate, um efeito menor causa 3 pontos adicionais de dano com seu ataque, ou, se preferir um resultado especial, você poderia, em vez disso, decidir que empurra, distrai o inimigo ou faz algo parecido. Fora de combate, um efeito menor poderia significar que você realiza a ação com graça excepcional. Por exemplo, ao saltar de um parapeito, você pousa suavemente em pé, ou ao tentar persuadir alguém, o convence de que você é mais esperto do que realmente é. Em outras palavras, você não só tem sucesso, mas consegue um pouco mais.

Ao obter um 20 natural (o d20 mostra "20") e o teste for sucesso, você também recebe um efeito maior. É parecido ao efeito menor, mas os resultados são mais extraordinários. Em combate, um efeito maior causa 4 pontos adicionais de dano com seu ataque, mas novamente, você pode escolher, em vez disso, um evento dramático como derrubar seu inimigo, atordoá-lo ou receber uma ação extra. Fora de combate, um efeito maior significa que algo benéfico aconteceu com base na circunstância. Por exemplo, ao escalar um penhasco, você sobe duas vezes mais rápido. Quando um teste conceder um efeito maior, você pode escolher usar, se preferir, um efeito menor.

Em combate (e apenas em combate), se você tirar um 17 ou 18 natural em seu teste de ataque, adicione 1 ou 2 pontos de dano a mais, respectivamente. Nenhum dos dois resultados tem opções de efeito especial — apenas o dano adicional.

Obter um 1 natural é sempre ruim. Significa que o Mestre introduz uma nova complicação no encontro.

ALCANCE E VELOCIDADE

A distância é simplificada em três categorias: imediata, curta e longa.

DISTÂNCIA IMEDIATA de um personagem é o que está a seu alcance ou a apenas alguns passos. Se ele estiver em uma sala pequena, tudo na sala está dentro da distância imediata. A distância máxima é, no máximo, de 3 metros. Ela também pode ser chamada de "alcance próximo".

DISTÂNCIA CURTA é qualquer coisa maior que a distância imediata, mas menor que aproximadamente 15 metros.

DISTÂNCIA LONGA é qualquer coisa maior que a distância curta, mas menor que aproximadamente 30 metros. Além desse alcance, as distâncias são sempre especificadas — 152 metros, 2 km e assim por diante.

Basicamente, não é necessário medir distâncias precisas. A distância imediata é logo ali, praticamente ao lado do personagem. A distância curta é perto. A distância longa é mais distante.

Todas as armas e habilidades especiais usam esses termos para alcances. Por exemplo, todas as armas brancas têm alcance imediato — são armas de combate corpo a corpo e você pode usá-las para atacar qualquer um que esteja a

Os habitantes de Ruk e de muitas outras recursões têm unidades de medida diferentes daquelas da Terra. Mas, para facilitar o uso, todas as distâncias foram convertidas para as unidades métricas padrão.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

distância imediata. Uma faca de arremesso (e a maioria das outras armas de arremesso) tem alcance curto. Muitas armas de fogo têm alcance longo (embora algumas tenham alcance mais longo, quando especificado). A habilidade Exceção de um paradoxo também tem alcance longo.

Paradoxo, página 30
Exceção, página 32

Um personagem pode se movimentar por uma distância imediata como parte de outra ação. Em outras palavras, ele pode dar uns passos até o painel de controle e ativar um interruptor. Ele pode fazer uma investida por uma sala pequena para atacar um inimigo. Ele pode abrir uma porta e passar por ela.

Um personagem pode se mover por uma distância curta como sua ação completa para um turno. Ele também pode se mover por uma distância longa como sua ação completa, mas talvez o jogador precise fazer um teste para ver se o personagem escorrega, tropeça ou cai como resultado de mover-se para tão longe tão rápido.

Cifra, página 310

Por exemplo, se os personagens jogadores (PJs) estão lutando contra um grupo de sarks, qualquer personagem provavelmente pode atacar um sark na batalha generalizada — todos estão dentro do alcance imediato. As posições exatas não são importantes. De qualquer forma, as criaturas em uma luta estão sempre se movendo, deslocando e empurrando. Se um sark ficasse para trás para usar sua besta, um personagem teria que usar toda sua ação para percorrer a distância curta necessária para atacar tal inimigo. Não importa se o sark estiver a 6 metros ou a 12 metros — é simplesmente considerado distância curta. Importa se o sark se estiver a mais de 15 metros, pois essa distância exigiria um movimento longo.

Sark, página 289

Pontos de Experiência

Pontos de experiência (XP) são recompensas dadas aos jogadores quando o Mestre se intromete na história (isso se chama Intromissão do Mestre) com um desafio novo e inesperado. Por exemplo, no meio do combate, o Mestre pode dizer ao jogador que ele deixou sua arma cair. Para se intrometer desta forma, o Mestre deve recompensar o jogador com 2 XP. O jogador recompensado, por sua vez, deve dar imediatamente um desses XP para outro jogador e justificar o presente (talvez o outro jogador teve uma boa ideia, contou uma piada engraçada, realizou uma ação que salvou uma vida, e por aí vai).

Intromissão do Mestre, página 121

Como alternativa, o jogador pode recusar a intromissão do Mestre. Se fizer assim, ele não recebe os 2 XP do Mestre e também deve gastar 1 XP que tenha. Se o jogador não tiver XP para gastar, ele não poderá recusar a intromissão.

O Mestre também pode dar XP aos jogadores entre as sessões como uma recompensa por recuperar artefatos interessantes ou fazer descobertas durante uma aventura. Você não recebe XP por matar inimigos ou superar desafios normais durante o jogo. The Strange trata totalmente de exploração, descoberta e criação.

Pontos de experiência são usados principalmente para o avanço do personagem (para detalhes, veja o Capítulo 3: Criando Seu Personagem, página 16), mas o jogador também pode usar 1 XP para refazer qualquer teste e escolher o melhor dos dois resultados.

Cifras

Cifras são manifestações do Strange que têm um uso único. Um personagem pode carregar cifras e usá-las durante o jogo. Você não pode portar muitas cifras ao mesmo tempo pois elas se cancelam se estiverem muito próximas. Juntar muitas cifras em um mesmo lugar (como na sua bolsa ou mochila) é impossível.

Os personagens encontrarão novas cifras frequentemente durante o jogo, portanto os jogadores não devem hesitar para usar suas habilidades de cifras. Uma vez que as cifras sempre são diferentes, os personagens sempre terão novos poderes especiais para testar. Existem dois tipos de cifras: anoéticas e ocultistas.

CIFRAS ANOÉTICAS são simples de usar: uma pílula para engolir, um dispositivo portátil pequeno com um interruptor para acionar ou uma bomba para lançar.

CIFRAS OCULTISTAS são mais complexas e mais perigosas, mas geralmente têm efeitos melhores e mais interessantes. Uma cifra ocultista conta como duas cifras para determinar quantas você pode carregar ao mesmo tempo.

Outros Dados

Além de um d20, você precisará de um d6 (um dado de seis faces). Raramente, você precisará fazer um teste para conseguir um número de 1 a 100 (geralmente chamado de testar com o d100 ou d%), que você pode fazer lançando um d20 duas vezes, usando o último dígito do primeiro teste como a "dezena" e o último dígito do segundo teste como a "unidade". Por exemplo, obter um 17 e um 9 resulta em um 79, obter um 3 e um 18 resulta em um 38 e obter um 20 e um 10 resulta em um 00 (também conhecido como 100). Se você tiver um d10 (um dado de dez faces), pode usá-lo em vez do d20 para determinar os números entre 1 e 100.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Parte 2: Criação de Personagem

Capítulo 3: Criando Seu Personagem 16
Capítulo 4: Tipo de Personagem 25
Capítulo 5: Descritor de Personagem 45
Capítulo 6: Foco de Personagem 51
Capítulo 7: Equipamento 85

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 3

CRIANDO SEU PERSONAGEM

Esta seção explica como criar personagens para jogar um jogo de The Strange. Para isso, você tomará várias decisões que moldarão seu personagem. Assim, quanto mais você entender que tipo de personagem quer interpretar, mais fácil será a criação de personagem. O processo envolve entender os valores das três estatísticas de jogo (Potência, Velocidade e Intelecto) e escolher os três aspectos que determinam as capacidades do seu personagem (descritor, tipo e foco).

Cada personagem começa o jogo no primeiro grau. Grau é uma medida do poder, da dureza e da habilidade. Os personagens podem avançar até o sexto grau.

ESTATÍSTICAS DE PERSONAGEM

Cada personagem jogador tem três características definidoras, normalmente chamadas de "estatísticas". Elas são Potência, Velocidade e Intelecto. São categorias amplas que cobrem muitos aspectos diferentes, mas relacionados, de um personagem.

Potência pode ser entendida como Potência/Vitalidade, pois governa o quão forte você é e quanto castigo físico pode aguentar.

Velocidade pode ser entendida como Velocidade/Agilidade, pois controla sua rapidez e seus reflexos gerais.

Intelecto pode ser entendido como Intelecto/Personalidade, pois representa tanto sua inteligência quanto seu carisma.

Para um exemplo visual dessas estatísticas e como elas funcionam para seu personagem, veja as fichas de personagem de The Strange na página 414.

POTÊNCIA: A Potência define a força e a durabilidade do seu personagem. O conceito de força, resistência, constituição, solidez e capacidade física estão incorporados nesta estatística. Potência não é relacionada ao tamanho. Pelo contrário, é uma medida absoluta. Um elefante tem mais Potência que o mais poderoso tigre, que tem mais Potência do que o mais poderoso rato, que tem mais Potência do que a mais poderosa aranha.

A Potência controla ações desde arrombar portas, passando por caminhar por dias sem comida até resistir a doenças. É também a principal forma de determinar o quanto de dano seu personagem pode suportar em uma situação perigosa. Personagens físicos, os resistentes e aqueles interessados em combate devem se concentrar em Potência.

VELOCIDADE: Velocidade descreve a rapidez e coordenação física do seu personagem. A estatística incorpora rapidez, movimento, destreza e reflexos. A Velocidade controla ações divergentes, tais como esquivar de ataques, esgueirar-se silenciosamente e jogar uma bola com precisão. Ela ajuda a determinar se você se mover a uma distância maior em seu turno. Personagens ágeis, rápidos ou sorrateiros desejarão boas estatísticas de Velocidade, assim como aqueles interessados em combate a distância.

INTELECTO: Essa estatística determina a esperteza, erudição e simpatia do seu personagem. Ela inclui inteligência, sabedoria, carisma, educação, raciocínio, sagacidade, força de vontade e charme. O Intelecto controla a resolução de quebra-cabeças, lembrar-se de fatos, contar mentiras convincentes e usar poderes mentais. Personagens interessados em se comunicarem efetivamente, serem cientistas realizados e teólogos respeitados devem enfatizar sua estatística Intelecto.

RESERVA, MARGEM E ESFORÇO

Cada estatística tem dois componentes: sua Reserva e sua Margem. Você tem uma Reserva de Potência e uma Margem de Potência, uma Reserva de Velocidade e uma Margem de Velocidade e uma Reserva de Intelecto e uma Margem de Intelecto. Sua Reserva representa sua habilidade pura e inata, enquanto sua Margem representa saber como usar o que você tem. Um terceiro elemento está ligado a este conceito: o Esforço. Quando seu personagem realmente precisa realizar uma tarefa, você usa o Esforço.

RESERVA

Sua Reserva é a medida mais básica de uma estatística. Comparar a Reserva de duas criaturas dará uma noção geral de qual criatura é superior nessa estatística. Por exemplo, um personagem que tenha Reserva de Potência 16 é mais forte (basicamente) do que um que tenha Reserva de Potência 12. A maioria dos personagens começa com Reserva de 9 a 12 na maioria das estatísticas — essa é a faixa média.

Quando seu personagem é ferido, adoece

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ou é atacado, você perde temporariamente os pontos de uma das suas Reservas de estatística. A natureza do ataque determina qual Reserva perde pontos. Por exemplo, um ataque físico de uma espada reduz sua Reserva de Potência, um veneno que o deixe desajeitado reduz sua Reserva de Velocidade e uma rajada psíquica reduz sua Reserva de Intelecto. Você pode descansar para recuperar os pontos perdidos em uma Reserva de estatística (isso é chamado recuperando pontos em uma Reserva) e algumas habilidades especiais ou cifras podem permitir que você recupere pontos perdidos rapidamente.

MARGEM

Embora sua Reserva seja a medida básica de uma estatística, sua Margem também é importante. Ao fazer algo que exija que você gaste pontos de uma Reserva de estatística, sua Margem daquela estatística reduz o custo. Contudo, a Margem não é subtraída do dano que você sofrer.

Por exemplo, digamos que você tenha a habilidade de rajada mental e a ativação custe 1 ponto da sua Reserva de Intelecto. Subtraia sua Margem de Intelecto do custo de ativação e o resultado será a quantidade de pontos gastos para usar a rajada mental. Se sua Margem reduzir o custo para 0, você pode usar a habilidade de graça.

Sua Margem provavelmente é diferente para cada estatística. Por exemplo, você pode ter Margem de Potência 1, Margem de Velocidade 1 e Margem de Intelecto 0. Você terá sempre uma Margem de pelo menos 1 em uma estatística. Sua Margem para uma estatística reduz o custo dos pontos gastos daquela Reserva, mas não de outras Reservas. Sua Margem de Potência reduz o custo dos pontos usados da sua Reserva de Potência, mas não afeta sua Reserva de Velocidade ou de Intelecto.

Um personagem que tenha uma Reserva de Potência baixa, mas uma Margem de Potência alta, tem o potencial de realizar ações de Potência de forma consistentemente melhor do que um personagem com Margem de Potência 0. A Margem alta permitirá que ele reduza o custo dos pontos usados da Reserva, o que significa que ele terá mais pontos disponíveis para usar ao aplicar o Esforço.

ESFORÇO

Quando seu personagem realmente precisa realizar uma tarefa, você pode usar o Esforço. Para um personagem inicial, empregar Esforço exige o uso de 3 pontos da Reserva de estatística apropriada para a ação. Assim, se seu personagem tenta se esquivar de um ataque (um teste de Velocidade) e quer aumentar sua chance de sucesso, você pode empregar Esforço, usando 3 pontos da Reserva de Velocidade. O Esforço reduz a dificuldade da tarefa em um passo. Isso se chama empregar um nível de Esforço. (Você também pode empregar Esforço para aumentar o dano, como descrito na próxima seção.)

Você não precisa empregar Esforço se não quiser. Se escolher empregar Esforço em uma tarefa, você deve fazê-lo antes de fazer o teste — não é possível fazer o teste primeiro e depois decidir empregar o Esforço, caso o resultado tenha sido ruim.

Empregar mais Esforço pode diminuir ainda mais a dificuldade de uma tarefa: cada nível adicional de Esforço reduz a dificuldade em outro passo. Empregar um nível de Esforço reduz a dificuldade em um passo, empregar dois níveis reduz a dificuldade em dois passos e assim por diante. Contudo, cada nível de Esforço além do primeiro custa apenas 2

Recuperando Pontos em uma Reserva, página 108

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

pontos da Reserva de estatística ao invés de 3. Assim, empregar dois níveis de Esforço custa 5 pontos (3 para o primeiro nível mais 2 para o segundo), empregar três níveis custa 7 pontos (3 mais 2 mais 2) e assim por diante.

Cada personagem tem uma pontuação de Esforço, que indica o número máximo de níveis de Esforço que podem ser empregados em um teste. Um personagem inicial (primeiro grau) tem Esforço 1, o que significa que você só pode empregar um nível de Esforço em um teste. Um personagem mais experiente tem uma pontuação de Esforço maior e pode empregar mais níveis em um teste. Por exemplo, um personagem que tenha Esforço 3 pode empregar até três níveis de Esforço para reduzir a dificuldade da tarefa.

Paradoxo, página 30
Revisão, página 30

Ao empregar Esforço, subtraia sua Margem relevante do custo total do emprego do Esforço. Por exemplo, digamos que você precisa fazer um teste baseado em Velocidade. Para aumentar sua chance de sucesso, você decide empregar um nível de Esforço, que reduzirá a dificuldade da tarefa em um passo. Normalmente, isso custaria 3 pontos da sua Reserva de Velocidade. Contudo, você tem Margem de Velocidade 2, então você subtrai isso do custo. Assim, empregar Esforço no teste custa apenas 1 ponto da sua Reserva de Velocidade.

Antes de fazer um teste, os jogadores devem informar o Mestre que estão usando o Esforço, quantos níveis de Esforço desejam usar e se usarão para reduzir a dificuldade ou aumentar o dano que causam.

E se você empregasse dois níveis de Esforço no teste de Velocidade ao invés de apenas um? Isso reduziria a dificuldade da tarefa em dois passos. Normalmente, isso custaria 5 pontos da sua Reserva de Velocidade, mas, após subtrair sua Margem de Velocidade 2, isso custa apenas 3 pontos.

Quando a Margem de uma estatística chegar a 3, você pode empregar um nível de Esforço de graça. Por exemplo, se você tiver Margem de Velocidade 3 e empregar um nível de Esforço a um teste de Velocidade, isso custa 0 pontos da sua Reserva de Velocidade. (Normalmente, empregar um nível de Esforço custaria 3 pontos, mas você subtrai sua Margem de Velocidade desse custo, reduzindo para 0).

Perícias e outras vantagens também reduzem a dificuldade de uma tarefa e você pode usá-las em conjunto com o Esforço. Além disso, seu personagem pode ter habilidades especiais ou equipamentos que permitam que ele empregue Esforço para realizar um efeito especial, como derrubar um inimigo com um ataque ou afetar alvos múltiplos com um poder que normalmente afetaria apenas um.

Esforço e Dano

Em vez de empregar Esforço para reduzir a dificuldade do seu ataque, você pode empregar Esforço para aumentar a quantidade de dano que causa com um ataque. Para cada nível de Esforço empregado dessa forma, você inflige 3 pontos adicionais de dano. Isso funciona para qualquer tipo de ataque que cause dano, seja com uma espada, com uma besta, com uma rajada mental ou outra coisa.

Ao usar Esforço para aumentar o dano de um ataque em área, tal como a explosão criada por algumas revisões de paradoxo, você causa 2 pontos adicionais de dano no lugar de 3 pontos. Contudo, os pontos adicionais são causados em todos os alvos na área. Além disso, mesmo que um ou mais alvos na área resistam ao ataque, você ainda inflige 1 ponto de dano a eles.

Ao empregar Esforço em ataques corpo a corpo, você tem a opção de usar pontos tanto da sua Reserva de Potência quanto de Velocidade. Ao fazer ataques a distância, você só pode usar pontos da sua Reserva de Velocidade. Isso reflete o fato de que, em combate corpo a corpo, você às vezes usa a força bruta e às vezes usa a sutileza, mas ataques a distância sempre envolvem a mira meticulosa. Ao empregar Esforço para fazer ataques mentais ou similares, você usa pontos da sua Reserva de Intelecto.

Usos Múltiplos de Esforço e Margem

Se seu Esforço for 2 ou maior, você pode empregar Esforço a aspectos múltiplos de uma única ação. Por exemplo, se você atacar, pode empregar Esforço em seu teste de ataque e empregar Esforço para aumentar o dano.

A quantidade total de Esforço que você emprega não pode ser maior que sua pontuação de Esforço. Por exemplo, se seu Esforço é 2, você pode empregar até dois níveis de Esforço. Você poderia empregar um nível em um teste de ataque e um nível para seu dano, dois níveis para o ataque e nenhum nível para o dano ou nenhum nível para o ataque e dois níveis para o dano.

Você pode usar a Margem para uma estatística específica apenas uma vez por ação. Por exemplo, ao empregar Esforço em um teste de ataque de Potência e em seu dano, você pode usar sua Margem de Potência para reduzir o custo de um desses usos de Esforço, não de ambos. Se você usa 1 ponto de Intelecto para ativar sua rajada mental e um nível de Esforço para diminuir a dificuldade do teste de ataque, você pode usar sua Margem de Intelecto para reduzir o custo de uma dessas coisas, não das duas.

Exemplos de Estatística

Um personagem iniciante está lutando contra um guarda de segurança em uma torre de servidores. Ele usa uma chave de tubo no guarda, que é uma criatura nível 2 e, portanto, tem número-alvo 6. O personagem está em

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

cima de uma mesa e bate para baixo no guarda e o Mestre determina que esta tática útil é um recurso que reduz a dificuldade em um passo (para dificuldade 1). Isso reduz o número-alvo para 3. Atacar com uma chave de tubo é uma ação de Potência. O personagem tem Reserva de Potência 11 e Margem de Potência 0. Antes de fazer o teste, ele decide empregar um nível de Esforço para diminuir a dificuldade do ataque. Isso custa 3 pontos de sua Reserva de Potência, reduzindo a Reserva para 8. Mas parecem ser pontos bem gastos. Empregar o Esforço diminui a dificuldade de 1 para 0, portanto, nenhum teste será necessário — o ataque é um sucesso automático.

Outro personagem está tentando convencer outro guarda a deixá-lo entrar em um escritório particular para falar com o diretor operacional da empresa. O Mestre decide que essa é uma ação de Intelecto. O personagem é de terceiro grau e tem Esforço 3,Reserva de Intelecto 13 e Margem de Intelecto 1. Antes de fazer o teste, ele deve decidir se empregará o Esforço. Ele pode empregar um, dois ou três níveis de Esforço, ou até mesmo nenhum. A ação é importante pra ele, por isso ele escolhe empregar dois níveis de Esforço, reduzindo a dificuldade em dois passos. Graças à sua Margem de Intelecto, o emprego do Esforço custa apenas 4 pontos de sua Reserva de Intelecto (3 pontos para o primeiro nível de Esforço, mais 2 para o segundo nível, menos 1 por sua Margem). O uso desses pontos reduz sua Reserva de Intelecto para 9. O Mestre decide que convencer o guarda é uma tarefa com dificuldade 3 (exigente) com um número-alvo 9. Empregar dois níveis de Esforço reduz a dificuldade para 1 (simples) e o número-alvo para 3. O jogador lança um d20 e obtém 8. Uma vez que o resultado é pelo menos igual ao número-alvo da tarefa, ele tem sucesso. Contudo, se não tivesse empregado Esforço, ele teria falhado, pois seu resultado (8) teria sido menor do que o número-alvo original da tarefa (9).

GRAUS DE PERSONAGEM E BENEFÍCIOS

Cada personagem começa o jogo no primeiro grau. Grau é uma medida do poder, da dureza e da habilidade. Os personagens podem avançar até o sexto grau. Conforme seu personagem avança para graus maiores, você recebe mais habilidades, aumenta seu Esforço e pode melhorar a Margem das estatísticas ou aumentar uma estatística. De forma geral, até mesmo personagens de primeiro grau são bem competentes. É possível presumir que eles já possuem alguma experiência. Não é uma progressão do "nada ao herói", mas sim um caso de pessoas competentes refinando e aperfeiçoando suas capacidades e conhecimentos. O avanço para graus maiores não é realmente o "objetivo" dos personagens jogadores e sim uma representação de como os personagens progridem em uma história.

Para progredir para o próximo grau, os personagens ganham pontos de experiência (XP) ao partir em aventuras e descobrir coisas novas — The Strange é sobre a exploração e a descoberta de recursões escondidas "embaixo" da Terra. Os pontos de experiência têm muitos usos e um deles é comprar habilidades para os personagens. Após seu personagem comprar quatro habilidades, ele ou ela avança para o próximo grau. Cada benefício custa 4 XP e você pode comprá-los em qualquer ordem, mas deve comprar um de cada tipo de benefício (depois disso, você avança para o próximo grau) antes de poder comprar o mesmo benefício novamente. As quatro habilidades de personagem são as seguintes.

Recursão, página 134

Lembre-se que todos os PNJs têm um nível de 1 a 10 que orienta tudo, da sua armadura até sua saúde. Para informações adicionais sobre interações com PNJs, veja a página 110.

AUMENTAR CAPACIDADES: Você recebe 4 pontos para adicionar às suas Reservas de estatísticas. Você pode

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Resistente, página 49
Tem Licença para Carregar, página 80
Cético, página 45
Explora o Sistema, página 62

Capítulo 8: Regras do Jogo, página 96

alocar os pontos entre as Reservas da forma que quiser.

ATINGIR A PERFEIÇÃO: Você adiciona 1 à sua Margem de Potência, de Velocidade ou de Intelecto (a sua escolha).

ESFORÇO ADICIONAL: Sua pontuação em Esforço aumenta em 1.

PERÍCIAS: Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha, exceto de ataque e defesa. Conforme descrito no Capítulo 8: Regras do Jogo, um personagem treinado em uma perícia trata a dificuldade de uma tarefa relacionada como se tivesse um passo abaixo do normal. A perícia escolhida para este benefício pode ser qualquer coisa que você desejar, como escalar, saltar, persuadir ou esgueirar. Você pode, também, escolher ser erudito em uma área específica de estudo, como história ou geologia. Pode até mesmo uma perícia baseada nas habilidades especiais do seu personagem. Por exemplo, se seu personagem pode fazer um teste de Intelecto para atingir o inimigo com uma força mental, você pode se tornar treinado no uso desta habilidade, tratando sua dificuldade como se fosse um passo abaixo do normal. Se escolher uma perícia na qual já é treinado, você fica especializado nesta perícia, reduzindo a dificuldade das tarefas relacionadas em dois passos ao invés de um.

Os jogadores também podem gastar 4 XP para comprar outras opções especiais no lugar de receber uma nova perícia. A escolha de uma dessas opções conta como o benefício de perícia necessário para avançar para o próximo grau. As opções especiais são as seguintes:

• Reduzir o custo para usar uma armadura. Esta opção reduz o custo de Potência em 1 e diminui a redução de Velocidade em 1.

• Adicionar 2 aos seus testes de recuperação.

• Se você for um vetor, selecionar uma nova manobra. A manobra deve ser do seu grau ou de um grau inferior.

• Se você for um tecedor, selecionar uma nova reviravolta. A reviravolta deve ser do seu grau ou de um grau inferior.

• Se você for um paradoxo, selecionar uma nova revisão. A revisão deve ser do seu grau ou de um grau inferior.

Integra Armamento, página 66
Ruk, página 190

Ardeyn, página 160
Pratica Feitiçaria da Alma, página 72
Entretém, página 60
Desvenda Mistérios, página 78

DESCRITOR, TIPO E FOCO DO PERSONAGEM

Para criar seu personagem, você constrói uma oração simples que o descreva. A oração tem a seguinte forma: "Eu sou um [coloque um substantivo aqui] [coloque um adjetivo aqui] que [coloque um verbo aqui]".

Assim: "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*". Por exemplo, você poderia dizer, "Eu sou um Vetor Durão que Tem Licença para Carregar" ou "Eu sou um Paradoxo Cético que Explora o Sistema."

Na sua oração, o adjetivo é chamado de *descritor*.

O substantivo é seu *tipo de personagem*.

O verbo é o seu *foco*.

Como o tipo do personagem aparece no começo da oração, vamos começar a discussão por ele. (Assim como numa oração, o substantivo fornece a base.)

O tipo é o núcleo do seu personagem. Em alguns RPGs, ele poderia ser chamado de classe de personagem. Seu tipo ajuda a determinar o lugar do seu personagem no mundo e sua relação com as outras pessoas no cenário. É o substantivo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Você pode escolher entre três tipos de personagem: paradoxo, tecedor e vetor.

O descritor define o seu personagem — é o seu jeito em tudo que você faz. Seu descritor coloca seu personagem na situação (a primeira aventura, que inicia a campanha) e ajuda a dar motivação. É o adjetivo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Você pode escolher entre vários descritores de personagem, tais como Inteligente, Sortudo e Perspicaz.

O foco é o que o seu personagem faz melhor em uma recursão específica. Ele dá ao personagem especificidade e fornece novas habilidades interessantes que podem ser úteis. Seu foco também o ajuda a entender como você se relaciona com os outros personagens jogadores no seu grupo e na recursão que você se encontra. É o verbo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

O foco geralmente muda quando seu personagem translada de uma recursão para outra. O descritor e o tipo não mudam. Por exemplo, se você começa como um vetor Durão que Tem Licença para Carregar na Terra, você pode se tornar um vetor Durão que Integra Armamento em Ruk. Esta mudança pode refletir uma semelhança de estilo ou uma mudança drástica, se você desejar. O exemplo acima, usando Tem Licença para Carregar e Integra Armamento, reflete uma semelhança de estilo (uma vez que os dois focos lidam com o uso de armas). Se você fosse depois para Ardeyn e se tornasse um vetor Durão que Pratica Feitiçaria da Alma, contudo, isso refletiria uma mudança drástica. Qualquer forma está correta — cabe a você decidir.

Existem muitos outros focos de personagem para escolher, incluindo Entretém, Desvenda Mistérios e Explora o Sistema, mas só é possível selecionar de um subconjunto de cada vez com

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

base na recursão na qual você está. Uma vez que tiver selecionado um foco para uma recursão especifica, ele não muda mais. Se depois visitar uma recursão nunca vista, você pode ter a opção de escolher um novo foco para ela (enquanto perde o acesso ao foco que tinha na recursão anterior).

HABILIDADES ESPECIAIS

Os tipos e focos de personagem concedem habilidades especiais aos PJs a cada novo grau. O uso dessas habilidades geralmente custa pontos das suas Reservas de estatística. O custo é listado entre parênteses após o nome da habilidade. Sua Margem na estatística adequada pode reduzir o custo da habilidade, mas lembre-se que você só pode empregar Esforço uma vez por ação. Por exemplo, digamos que um paradoxo com Margem de Intelecto 2 queira usar sua habilidade Exceção, que custa 1 ponto de Intelecto, para atacar um inimigo. Ele também quer aumentar o dano do ataque usando um nível de Esforço, que custa 3 pontos de Intelecto. O custo total para sua ação é de 2 pontos da sua Reserva de Intelecto (1 ponto pelo ataque mais 3 pontos pelo uso de Esforço, menos 2 pontos de sua Margem).

Às vezes, o custo em pontos de uma habilidade tem um sinal de + após o número. Por exemplo, o custo poderia ser "2+ pontos de Intelecto". Isso significa que você pode gastar mais pontos ou mais níveis de Esforço para melhorar a habilidade ainda mais.

Muitas habilidades especiais dão ao personagem a opção de realizar uma ação que ele normalmente não poderia fazer, como lançar raios de gelo ou atacar múltiplos inimigos de uma vez. O uso de uma dessas habilidades é uma ação por si só e o final da descrição da habilidade traz a palavra "Ação" para lembrá-lo. Ela também pode dar mais informações sobre quando ou como executar a ação.

Algumas habilidades especiais lhe permitem realizar uma ação comum — uma que já consiga fazer — de um modo diferente. Por exemplo, uma habilidade pode deixar você usar armadura pesada, reduzir a dificuldade dos testes de defesa de Velocidade ou adicionar 2 pontos de dano de fogo ao dano da sua arma. Essas habilidades são chamadas *facilitadores*. O uso de uma dessas habilidades não é considerado uma ação. Facilitadores funcionam constantemente (como ao ser capaz de usar armadura pesada, que não é uma ação) ou acontecem como parte de outra ação (como adicionar dano de fogo ao dano da sua arma, que acontece como parte da sua ação de ataque). Se uma habilidade especial for um facilitador, o final da descrição da habilidade traz a palavra "Facilitador" para lembrá-lo.

PERÍCIAS

Às vezes, seu personagem é treinado em uma perícia ou tarefa específica. Por exemplo, seu foco pode significar que você é treinado em se esgueirar, escalar e saltar ou em interações sociais. Em outros casos, seu personagem pode escolher uma perícia na qual se tornará treinado e pode escolher uma que se relacione a uma tarefa que você acredita que possa enfrentar.

O jogo não tem uma lista definitiva de perícias. Contudo, a lista abaixo oferece algumas ideias:

Arrombar	Enganar	História
Astronomia	Equilibrar	Identificar
Biologia	Escalar	Iniciativa
Botânica	Escapar	Intimidação
Carregar	Esgueirar	Nadar
Cavalgar	Esmagar	Ofício
Ciência da computação	Filosofia	Percepção
Ciência forense	Furtar	Persuasão
Conserto mecânico	Geografia	Saber sobre o Strange
Curar	Geologia	Saltar

Você pode escolher uma perícia que incorpore mais que uma dessas áreas (interagir pode incluir enganar, intimidar e persuadir) ou seja uma versão mais específica (esconder-se pode ser esgueirar quando você não estiver se movendo), Você também pode criar perícias profissionais mais gerais, como engenheiro, arquiteto ou marinheiro. Outras recursões podem sugerir ainda mais perícias. Em Ardeyn, por exemplo, saber sobre magia pode ser uma perícia. Se quiser escolher uma perícia que não esteja nessa lista, é provavelmente melhor perguntar primeiro ao Mestre, mas, de forma geral, o aspecto mais importante é escolher perícias que sejam apropriadas ao seu personagem. Você também pode aprender outro idioma como uma perícia se isso for importante ou útil.

Lembre-se que se escolher uma perícia na qual já é treinado, você fica especializado nesta perícia. Uma vez que as descrições das perícias podem ser nebulosas, determinar se você é treinado ou especializado pode exigir um pouco de reflexão. Por exemplo, se você for treinado em mentir e depois receber uma habilidade que lhe conceda perícia em todas as interações sociais, você se torna especializado em mentir e treinado em todos os outros tipos de interações. Ser treinado três vezes em uma perícia não é melhor do que ser treinado duas vezes (ou seja, ser especializado é o melhor que há).

Apenas perícias adquiridas através das habilidades do tipo de personagem (como manobras de um vetor ou revisões de um paradoxo) ou outras situações mais raras permitem que você seja perito em tarefas de ataque ou defesa.

Se receber uma habilidade especial através do seu tipo, foco ou outro aspecto do seu personagem, você pode escolhê-la no lugar de uma perícia e se tornar treinado ou especializado naquela habilidade. Por exemplo, digamos que você seja um paradoxo e uma das suas habilidades de revisão é a translação (o processo que permite que você viaje de uma recursão para outra). Ao chegar a hora de escolher uma perícia para ser treinada, você pode selecionar translação como sua perícia (especialmente, iniciação em translação). Isso reduziria a dificuldade sempre que você fizesse um teste de translação. Cada habilidade que você tem conta como uma perícia separada para este fim. Não é possível selecionar "todas as revisões" como uma perícia e ser treinado ou especializado em uma categoria tão ampla.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ANTECEDENTE

O antecedente é uma parte vital do seu personagem. Não é apenas o seu histórico, mas envolve o quanto você já sabe sobre o Strange, recursões, translações e assim por diante. É possível começar com um personagem que não conheça nada sobre o Strange. Essa talvez seja a melhor opção para jogadores que nunca participaram do jogo antes. Para jogadores mais experientes, é possível começar o jogo com um conhecimento mais substancial sobre o Strange e os tópicos relacionados.

Muitos PJs começam o jogo na Terra com algum conhecimento sobre a rede de energia escura do Strange, o que significa ser desperto, como transladar entre recursões, e por aí vai. Tais personagens são os "que sabem" em comparação a PJs "ingênuos" que começaram sem conhecimento sobre a rede de energia escura. Veja a seção estendida sobre este tópico no Capítulo 21: Conduzindo um Jogo de Strange, página 376, para mais orientações sobre introduzir novos jogadores ao jogo.

RECURSORES E A CENTELHA

Alguém que deixe a Terra para explorar recursões e o Strange é chamado de *recursor*.

A *centelha* é o que os recursores chamam de uma plena consciência de si mesmo e seu lugar no mundo, tanto o mundo imediato quanto no mundo maior (o Strange e várias recursões). No mundo primário da Terra, cada ser inteligente é autoconsciente. Isso nem sempre é verdade em uma recursão. Alguns habitantes de uma recursão podem ser simplesmente como marionetes ou robôs, simplesmente cumprindo uma função ou interpretando um papel. Tais habitantes que se tornaram cientes de si e exercem o livre arbítrio e a consciência "ganharam a centelha".

Um mundo primário é um mundo no universo de matéria normal.

Um primário conectado é um mundo primário que abrigue uma ou mais recursões.

A Terra é um exemplo de um mundo primário e de um primário conectado.

Ter uma centelha não equivale diretamente a conhecer o Strange ou as recursões, mas um personagem que não tenha a centelha jamais entenderá o Strange ou as recursões. Por exemplo, em uma recursão que seja basicamente a Londres de Sherlock Holmes, a maioria dos habitantes simples andam pela rua executando as ações adequadas, como coadjuvantes em um filme. Se confrontados, eles realmente acreditarão estar em Londres, na Terra, no século XIX. Se eles tiverem (ou ganharem) a centelha, terão a chance de aprender e entender que isso não é realmente verdade.

Na Terra, todos têm a centelha. Em Ardeyn, cerca de 80% dos habitantes têm a centelha. Em Ruk, quase 100% têm. Em uma recursão mais típica, esse número poderia se aproximar a 10%. Algumas recursões podem não ter habitantes com a centelha.

Todos os PJs, independente da origem, têm a centelha.

DESPERTOS

Personagens despertos são aqueles que têm a fagulha e, além disso, possuem uma conexão única com o Strange. Personagens despertos são muito raros eles só podem existir na Terra ou em recursões nos "baixios" da Terra. (Esses baixios incluem Ardeyn, Ruk ou outras recursões "próximas".) Seres em outros mundos primários e em recursões próximas jamais podem não ter esta qualidade, o que separa a Terra do resto do universo.

Baixios da Terra, página 214

Isso é apenas uma teoria, claro.

Apenas personagens despertos podem transladar sem a ajuda de um objeto especial (como um portal). A conexão de um personagem desperto com o Strange permite que ele use habilidades maravilhosas, incluindo as revisões do paradoxo, as manobras do vetor e as reviravoltas do tecedor.

Todos os personagens jogadores, independente da origem, são despertos.

OPÇÕES DE ANTECEDENTES

Seu tipo, descritor e foco ajudam a dar detalhes adicionais sobre seu antecedente. Contudo, outro componente, independente desses, mas tão importante quanto, é a resposta para esta pergunta; "Como você ficou ciente do Strange?" Não há mecânicas de jogo associadas a isso, mas é essencial anotá-la, pois ela orientará os tipos de aventuras (e as reações do seu personagem a elas) que você terá no início da sua campanha. Se seu personagem nunca ouviu falar de recursões ou do Strange, provavelmente ele passará as primeiras aventuras descobrindo esses conceitos. Se seu personagem já começa como um agente do Acervo, ele irá direto para aventuras mais envolvidas.

Obviamente, seu antecedente varia muito dependendo da sua origem. Embora seja a suposição padrão no jogo que seu personagem venha da Terra, esse não precisa ser o caso. Você poderia ser um personagem desperto de Ardeyn, Ruk ou de outro lugar.

As seguintes opções de antecedentes são formas possíveis do seu personagem se tornar ciente sobre o Strange. Essa consciência permite que você indique onde o jogo começa, seja como um operativo de uma organização secreta, um recursor independente ou em outra situação descrita pelo Mestre.

A IGNORÂNCIA É UMA BENÇÃO: Você nunca ouviu falar do Strange. Você é um espécime mais treinado fisicamente da humanidade — durão, veloz e esperto — e não acredita ou tem interesse em nada além do que pode experimentar diretamente. Se todas as coisas ao seu redor saem do seu jeito, é apenas por habilidade e sorte.

Avanço: Você pratica e aprende novas perícias. Come bem, se exercita e treina. Se o Strange tem algo a ver com suas habilidades, sua compreensão disso parece não ter impacto na sua melhoria, então por que se importar? Você sempre avançou e melhorou do seu próprio jeito — por que parar agora?

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

MELHORIAS DO STRANGE: Você se destacou em tudo o que se propôs a fazer, mas todo mundo tem os seus limites, certo? Foi quando você descobriu uma linha de suplementos nutricionais que produziu resultados interessantes. Contudo, era difícil obtê-las. Você se envolveu com uma organização para ter acesso aos suplementos e descobriu que eles poderiam lhe ensinar passos, além pílulas e aditivos alimentares, que poderiam levá-lo a alturas ainda maiores. Alguns dos processos e tratamentos eram esquisitos, mas seus resultados eram inegáveis e você não encontrou nenhuma evidência que eles eram inseguros.

Você finalmente descobriu que eles não funcionam para todos. Na verdade, você era um em um grupo muito limitado de pessoas que tinham uma conexão com algo ...estranho.

Avanço: Você precisa continuar a usar os suplementos e tratamentos fornecidos por seus benfeitores bem secretos. A cada novo passo que você dá em seu programa, suas habilidades aumentam. Mas haverá um preço a pagar mais tarde? É possível obter esses aprimoramentos de outra fonte? O tempo dirá.

CONFRONTANDO O IMPOSSÍVEL: Chegou um ponto em que você descobriu que poderia fazer coisas que os outros acreditavam ser impossíveis. Sendo curioso, você começou a procurar uma explicação. Levou muito tempo, mas você descobriu que não estava sozinho. Havia outros que tinham habilidades e experiências semelhantes. Enquanto alguns acreditavam que fossem místicas, outros as viam como ciência.

Avanço: Quanto mais você aprende sobre o Strange e sua conexão com ele, mais as coisas fazem sentido. Você continua a aprender, pesquisar e explorar. As respostas estão lá fora e a única maneira de descobri-las é em primeira mão. Para seguir em frente, você tem que se manter em movimento.

EXPERIMENTO CIENTÍFICO: Você acredita que sua compreensão do Strange é melhor do que da maioria porque você aplicou o método científico. Graças a muitos experimentos, você desenvolveu uma teoria verificável (verificável para você, pelo menos) a respeito da verdadeira natureza do cosmo. Infelizmente, quanto mais você sabe, mais você pergunta. A vastidão da rede de energia escura que fundamenta o universo real é alucinante.

Por outro lado, os estudos mostraram como acessar o Strange. Você acha que é capaz de canalizar melhor suas habilidades usando um ou mais aparelhos científicos que construiu especificamente para servir a esse propósito. Seja seu aparelho volumoso ou elegante, você pode criar efeitos surpreendentes para mudar o ambiente ao seu redor.

Avanço: Você deve continuar a realizar seus experimentos. O Strange é cósmico, muito para uma mente mortal sequer chegar perto de compreender completamente, mas isso é o que o leva em diante. Quando suas estatísticas melhoram ou você aprende novas perícias, é porque suas últimas experiências confirmaram uma nova teoria na qual esteve trabalhando.

Você fez muitos avanços, mas para dar um salto, precisará ter acesso a um laboratório com equipamentos melhores ou encontrar tempo para atualizar e construir mais equipamentos próprios.

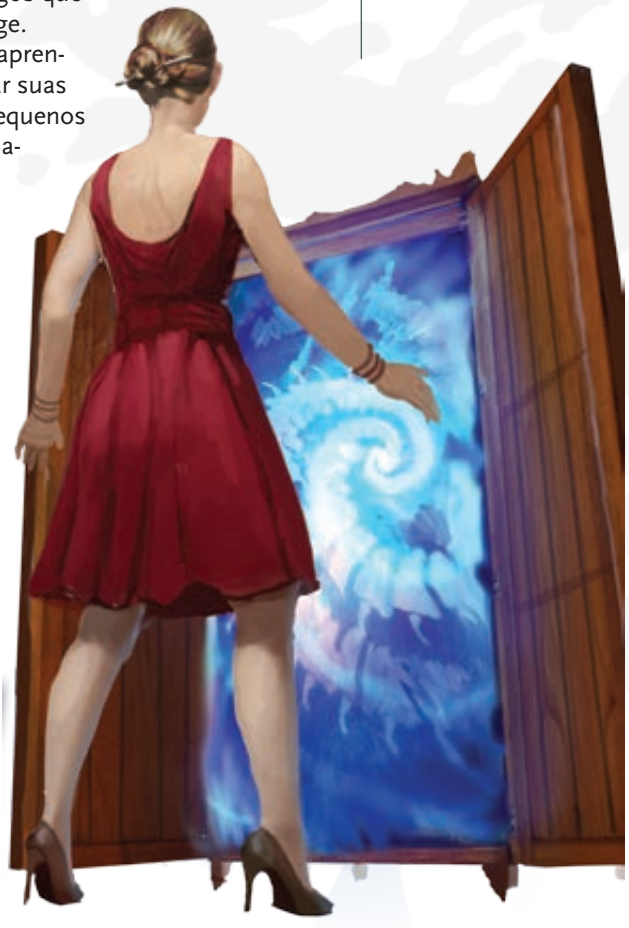
ENCONTRO ESOTÉRICO: Anos de estudo, diligência e dedicação à sua religião, ordem esotérica ou filosofia da nova era finalmente deram resultados incríveis. Você descobriu o Strange como o resultado de um encontro com um ser que você não entende completamente, mas que acredita ser um representante de sua fé. Ele te mostrou o tipo de poder que poderia conceder em seu nome e você jurou honrar todos os favores que ele pedir. Com seu juramento completo, uma chama ardente de entendimento o despertou para o Strange. Agora, você conhece os segredos escondidos na energia escura, a natureza das cifras e os verdadeiros perigos que nadam no Strange.

Você também aprendeu como invocar suas habilidades — pequenos milagres de pensamento dirigido, meditação ou oração — que lhe permitem ser uma força de mudança no mundo.

Avanço: Você deve continuar seus estudos com o livro religioso, biblioteca estranha, fórum de conspiração on-line ou outra fonte que levou à sua primeira interação com o seu benfeitor. Embora ele deixe você com os seus próprios dispositivos,

Se o seu personagem começar o jogo como um dispositivo do Acervo ou for um dos "que sabem" sobre o Strange (em oposição a um personagem "ingênuo"), escolha o seu foco para a Terra, Ardeyn, e Ruk ao criar o seu personagem. Esta pré-seleção é uma das reflexões do conhecimento inicial de seu personagem sobre o cenário.

Opção de Encontro Esotérico: *Enquanto trabalhava como estudante de graduação durante uma escavação paleoantropológica, você descobriu um amuleto que despertou suas habilidades.*



Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ele prometeu voltar em breve para exigir o favor você deve. Quando suas estatísticas melhoram ou você aprende novas perícias, é porque você mapeou outro ensino ou dogma que despertou o seu interior. Quando você ganha uma nova habilidade, é o resultado de muitas horas de estudo, oração ou prática com seu saber específico.

Em algum ponto de sua carreira, se o seu benfeitor ainda não tiver retornado, você precisa encontrá-lo novamente para avançar em seus estudos.

ACIDENTE ESTRANHO: Você nem sempre foi diferente. De fato, você era completamente normal antes do acidente. Após o acidente (seja tendo acordado de um coma, aparentemente não ser afetado pela exposição à radiação, saído de um acidente quase sem nenhum arranhão ou recuperado da picada de uma criatura misteriosa), você descobriu uma nova habilidade. Ou seja, você tem o poder de mudar o mundo ao seu redor — inicialmente em pequenas formas, mas de formas cada vez maiores à medida que explora seus novos dons estranhos.

Avanço: Quanto mais você usa os poderes que já tem, mais eles despertam habilidades e perícias adicionais. A prática faz a perfeição e essa parece ser a principal forma que você tem para fortalecer os seus dons. No entanto, você acha que é possível que, para despertar o ápice do seu poder, pode ser preciso replicar seu acidente inicial.

Opção de Acidente Estranho: *Você participou de um estudo local para determinar os benefícios potenciais de uma nova droga para o tratamento da artrite (ou outra condição médica). Durante o teste, coisas estranhas começaram a acontecer em torno e com você. Foi aí que você aprendeu que a droga de "artrite" era, na verdade, uma substância de teste concebida por uma agência governamental secreta chamada OSR.*

OSR, página 157

VENCEDOR: Certos jogos de cartas, especialmente as muitas variações de pôquer, contam com habilidade e sorte, mas dependem sobretudo da capacidade de um jogador interagir, ler e persuadir outros jogadores — e você sabe tudo sobre essas coisas. Você é um profissional ao aprender as estratégias de apostas de um oponente, pegando dicas e blefando, que é a forma na qual ganhou vários torneios importantes. Durante uma dessas mãos, você deu um all-in com um blefe gélido e um de seus oponentes pediu para ver. Foi quando suas habilidades foram despertadas. Ao revelar suas cartas, você convenceu a todos que tinha a mão vencedora, apesar da evidência dos seus sentidos.

Avanço: Você pode ter uma conexão com o Estranho, mas ela vem através de sua capacidade de analisar as probabilidades, manipular cartas e acompanhar números. Portanto, você precisa continuar a praticar. Quando você melhora, é porque você aprimorou suas habilidades ou desbloqueou uma nova habilidade através da repetição.

COMBATE: Você entrou para o exército. Provando ser um líder natural dentro e fora do campo de batalha, você recebeu um comando. Aqueles sob sua responsabilidade o respeitam, agiam como você ordenava sem reclamar e eram leais. Nada disso importava quando seu último combate foi perda total, quando você aprendeu que seu pessoal também morreria por você. Quando você acordou em um hospital militar com ferimentos graves, descobriu que quase todos sob o seu comando estavam perdidos ou mortos. Depois de terminar o tratamento, você estava sem emprego e começando uma vida com uma dor que provavelmente nunca desaparecerá completamente. Não tendo mais nada, você se fechou para o mundo e abraçou a sua capacidade de fazer os outros verem as coisas do seu jeito. Você sempre sentiu isso rondando o limiar de sua consciência, mas finalmente passou um tempo explorando e desenvolvendo seu potencial. Foi quando você despertou para o Strange.

Avanço: A conexão com o Strange é mais aguda quando está planejando estratégias, dando ordens e sentindo o impulso de combate ao seu redor. É quando suas habilidades aparecem com maior facilidade. Quando você melhora, é através do uso real. Você acredita que, para obter o mais alto nível, pode ter que passar por outro teste extremo na batalha, não muito diferente do combate original que mudou sua vida.

GOLPE QUE (QUASE) DEU ERRADO: Você aprendeu cedo que poderia enganar outras pessoas para seu próprio benefício. Chamado de engenharia social ou golpe, o processo era o mesmo: Aproximava de uma vítima com um plano, atraía o seu interesse através da sedução com uma variedade de truques e, finalmente, saia com os bens dela. Funcionou muito bem durante anos, até que o seu jogo de confiança deu o mais errado possível, quando você tentou enganar alguém que era desperto. Você descobriu que você era o alvo de uma trama ainda mais elaborada. Mas, em vez de deixá-lo sem perspectivas, o trapaceiro te pegou como uma espécie de aprendiz, mostrando um novo nível de controle.

Avanço: Assim como com truques de confiança normais, a prática é a chave para manter e melhorar suas habilidades. Quando as suas capacidades melhoram, é porque você continuou a aprimorar seus golpes. Quanto maior o seu sucesso, mais você está inspirado e capaz de desbloquear ainda mais habilidades de Strange, de forma que, um dia, você poderá trapacear a própria realidade.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 4

TIPO DE PERSONAGEM

O tipo é o núcleo do seu personagem. Seu tipo ajuda a determinar o lugar do seu personagem no mundo e sua relação com as outras pessoas no cenário. É o substantivo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Você pode escolher entre três tipos de personagem: vetor, paradoxo e tecedor.

VETOR

Vetores são as pessoas voltadas para a ação: atletas, soldados, bombeiros, caçadores e exploradores. Eles superam desafios de uma forma direta, física. Quando algo precisa ser feito, eles o fazem. São caracterizados tanto pela sua motivação quanto pelos seus talentos físicos.

Os vetores têm grande força, vigor e velocidade. Pode parecer que esta é a soma total da fonte de suas habilidades, mas, eventualmente, eles aprendem que, de alguma maneira, essas habilidades também são originadas com uma conexão com o Strange. Essas habilidades — chamadas *manobras* — permitem que eles realizem proezas que pessoas normais não podem fazer.

A maioria dos vetores frequentemente treina muito seus corpos e têm um antecedente que envolve atividade física intensa: esportes, combate, profissões que envolvem ação e esforço, bem como perícia. Os vetores podem ser alpinistas, membros de equipes de resgate ou outra coisa de uma área similar.

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DE VETOR

Estatística	Valor Inicial da Reserva
Potência	10
Velocidade	10
Intelecto	8

Você recebe 6 pontos adicionais para dividir entre suas Reservas de estatística como desejar.

Vetores na Sociedade: Vetores são respeitados e, às vezes, até idolatrados por suas habilidades e capacidades. Geralmente são líderes naturais, pois os vetores não são simples brutos, mas sim indivíduos determinados e motivados que descobrem o que querem e vão atrás.

Vetores no Grupo: Os vetores assumem desafios de frente, mas também ajudam a defender e proteger seus amigos. Eles podem ser os primeiros a subir uma colina, mas também voltarão para ajudar o resto. São líderes.

Vetores e o Strange: Para começar, um vetor pode até mesmo não saber que o Strange — ou algo remotamente parecido com ele — exista. A maioria dos vetores está mais interessada em fazer coisas do que saber sobre as origens de suas habilidades.

Vetores aprendem a procurar cifras e itens para ajudá-los a fazer o que fazem melhor. Itens que melhoram o combate e a defesa, que melhoram as suas capacidades físicas ou que sejam simplesmente armas possuem grande valor.

Vetores Avançados: À medida que vetores ganham mais experiência, seus talentos físicos crescem, conforme expresso por suas manobras. Sua força, destreza e vigor melhoram. Eles saltam mais longe e correm mais rápido. Mas, ocasionalmente, eles passam por essas coisas tão simples. Eles aprendem técnicas de combate de todos os tipos e, por fim, podem forçar os limites da realidade com suas realizações físicas.

GRAUS DE VETOR

VETOR DE PRIMEIRO GRAU

Vetores de primeiro grau têm a seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Natureza Física: Você tem Margem de Potência 1, Margem de Velocidade 1 e Margem de Intelecto 0.

Uso de Cifra: Você pode carregar duas cifras ao mesmo tempo.

Defensivo: Você é treinado em ações de defesa de Velocidade quando não está usando armadura. Facilitador.

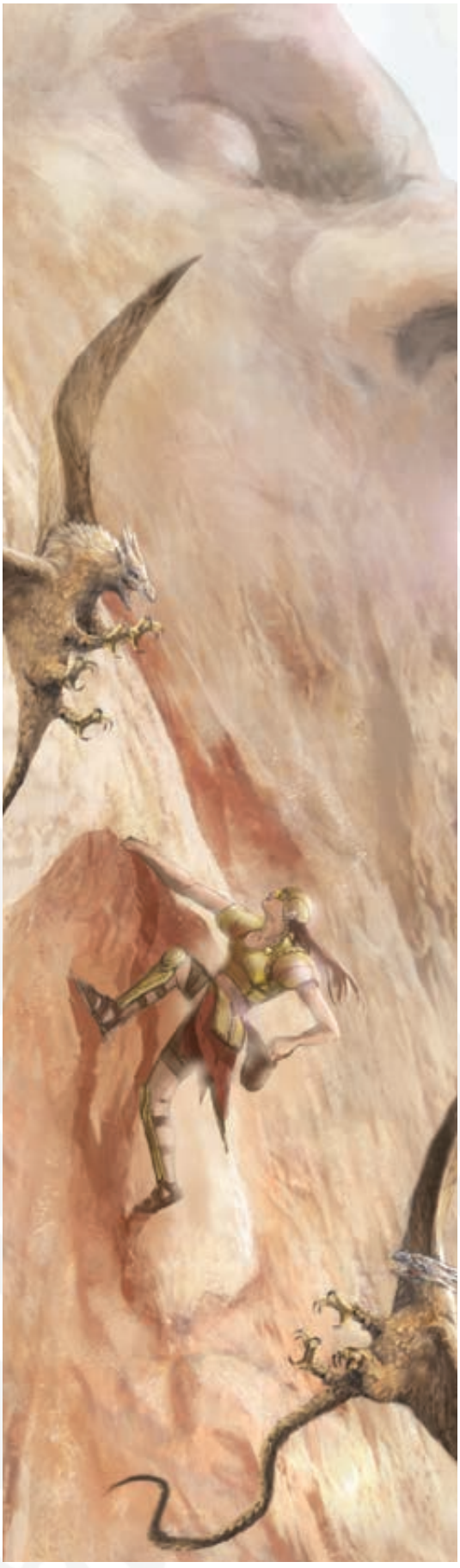
"Quando dei por mim, eu era um cavaleiro de armadura brilhante, como de algum conto de fadas, com uma espada e tudo. E eu não estava interpretando ou vestido para o Halloween. Eu realmente era cavaleiro, sabe? Como num tipo de sonho, quando você sonha que é outra pessoa, mas ainda é você? Desse jeito".
~Allan Peterson, recursor de primeira viagem

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

A defesa de Velocidade é usada para esquivar de ataques e escapar do perigo. É, de longe, o tipo mais usado de defesa.

Translação, página 125

Facilitando uma translação, página 127



Prática com Todas as Armas: Você pode usar qualquer arma. Facilitador.

Perícias Físicas: Você é treinado em duas das seguintes perícias à sua escolha: equilibrar, escalar, saltar, correr ou nadar. Facilitador.

Translação: Você pode participar no processo de viagem para outra recursão. Sempre que o fizer, você pode escolher iniciar, acelerar ou facilitar uma translação. Se você escolher acelerar ou facilitar o processo, outra pessoa do grupo deve iniciar a translação.

Como vetor, você é o mais eficiente ao facilitar uma translação. Esta vantagem na facilitação permite que os membros do grupo se acomodem mais rapidamente após o fim da translação.

Para transladar, você deve saber que a recursão para a qual está transladando existe. O Mestre decidirá se você tem informações suficientes para confirmar sua existência e determinará o nível de dificuldade necessário para chegar ao destino. Ação para iniciar.

Manobras: Você assume uma abordagem direta e faz o que precisa usando meios físicos. Pode realizar feitos de força e velocidade que outros não conseguem. Você pode usar estas *manobras*. Algumas são efeitos constantes e contínuos, enquanto outras são ações específicas que geralmente custam pontos de uma das suas Reservas de estatística.

Escolha duas das manobras descritas abaixo. Você não pode escolher a mesma manobra mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

- **Bater** (1 ponto de Potência): Esta é um ataque de pancada corpo a corpo. Seu ataque inflige 1 ponto de dano a menos do que o normal, mas atordoa seu alvo por uma rodada, tempo no qual a dificuldade de todas as tarefas que ele realiza é modificado em um passo contra ele. Ação.
- **Tolerância:** Qualquer duração que trate de ações físicas é duplicada ou reduzida pela metade, o que for melhor para você. Por exemplo, se a pessoa típica pode prender a respiração por trinta segundos, você pode segurá-la durante um minuto. Se a pessoa típica pode marchar durante quatro horas sem parar, você pode fazê-lo durante oito horas. Falando sobre efeitos nocivos, se um veneno paralisa suas vítimas por um minuto, você fica paralisado por trinta segundos. A duração mínima sempre será de uma rodada. Facilitador.
- **Pés Ligeiros:** Se tiver sucesso em um teste de Velocidade com dificuldade 2, você pode se mover em uma curta distância e fazer uma ação na mesma rodada. Facilitador.
- **Sem Necessidade de Armas:** Ao fazer um

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ataque desarmado (como um soco ou chute), você pode escolher se faz o ataque como se usasse uma arma média ou como uma arma leve. Facilitador.

- **Trespassar** (1 ponto de Velocidade): Este é um ataque a distância bem mirado e penetrante. Você ataca e inflige 1 ponto adicional de dano. Ação.
- **Prática em Armadura:** Vetores podem usar armadura por longos períodos de tempo sem se cansarem e podem compensar a reação mais lenta por usar armadura. Você pode usar qualquer tipo de armadura. Você diminui em 2 o custo de Potência por hora e a redução na Reserva de Velocidade. Facilitador.

VETOR DE SEGUNDO GRAU

Vetores de segundo grau têm a seguintes habilidades:

Perícia Física: Escolha uma perícia na qual você ainda não seja treinado: equilibrar, escalar, saltar, correr ou nadar. Você é treinado nessa perícia. Facilitador.

Perícia em Defesa: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você ainda não seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado nas tarefas de defesa desse tipo. Diferente da maioria das manobras, você pode selecionar esta até três vezes. Cada vez que escolher, deve selecionar um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

Alcançar Além (3 pontos de Intelecto): Ao usar Alcançar Além, você pode acessar o treinamento em uma perícia fornecida por um foco que tenha em outra recursão. Você deve ter usado a perícia na recursão dela pelo menos uma vez anteriormente. Você pode usar a perícia uma vez. Para usar novamente, você deve usar Alcançar Além novamente. Facilitador.

Manobras: Escolha uma das seguintes manobras (ou uma manobra de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas manobras de primeiro grau por outra diferente de primeiro grau.

- **Auxiliar os Outros:** Você pode usar as regras de ajudar para dar um benefício a outro personagem tentando uma tarefa física. Isso não exige uma ação da sua parte. Facilitador.
- **Recuperação Rápida:** Seu segundo teste de recuperação (que geralmente exige dez minutos) é apenas uma ação simples, assim como no primeiro teste. Facilitador.
- **Aumentar Alcance:** Os alcances aumentam em um passo para você. Imediato se torna curto, curto se torna longo e longo se torna 61 metros. Facilitador.
- **Perícia em Ataques:** Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.
- **Saraivada (2 pontos de Velocidade):** Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a submetralhadora), você pode disparar múltiplos tiros ao redor do seu alvo para aumentar a chance de acertar. Saraivada usa 1d6+1 unidades de munição (ou toda a munição da arma, se ela tiver menos do que o número obtido no teste). A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem-sucedido, ele causa 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.
- **Destruir:** Usando as duas mãos, você empunha uma arma ou ferramenta com um giro poderoso. (Desarmado, este ataque é feito com os dois punhos ou pés juntos.) Ao usar este ataque, você recebe -1 de penalidade no

A ESTÉTICA DAS HABILIDADES DE TIPO

Ao transladar para uma nova recursão, muitas coisas trocam de aparência: cifras, equipamentos e até mesmo personagens. As habilidades do tipo do PJ também parecem diferentes em um novo lugar. Essencialmente, todas as habilidades de tipo (revisões, reviravoltas e manobras) se adaptam visualmente e esteticamente ao contexto da sua recursão atual. Uma habilidade adquirida do tipo do PJ parece adequada à recursão onde é usada.

Por exemplo, a revisão Exceção do paradoxo, que atinge um alvo com "uma confluência de forças fundamentais", não tem uma demonstração visual dramática na Terra e pode parecer algo tão comum quanto uma estante ou prateleira caindo ou ser aparente somente no resultado, como quando o alvo tropeça e grita. Contudo, em Ardeyn, a Exceção pode parecer uma série flamejante de runas arcanas rodando girando ao redor do alvo, faiscando com magia. Em Ruk, poderia parecer algum tipo de descarga estática de uma superfície próxima, um comando de biofeedback onde o corpo do alvo se ataca ou algum tipo de nuvem de esporos de batalha espalhada pelo paradoxo sobre o alvo. E assim por diante, para as várias recursões nas quais um PJ transladar.

Outro exemplo: Um tecedor que esteja usando sua reviravolta Engabelar, que pode convencer um alvo a fazer uma ação razoável na próxima rodada, parece com alguém falando normalmente (ainda que de forma muito persuasiva) na Terra. Em Ardeyn, um observador pode notar a chama azul mágica nos olhos do tecedor quando a habilidade é usada para enfeitiçar temporariamente o alvo. E em Ruk, um observador pode perceber que o tecedor sopra uma nuvem de feromônios deliciosos, deixando o alvo brevemente suscetível às sugestões do tecedor.

A aparência, som e até mesmo cheiro de uma habilidade pode ser escolhido pelo jogador, pelo Mestre ou pelas duas partes, em conjunto. O Mestre deve decidir como a estética de uma habilidade funciona dentro do contexto da recursão.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

teste de ataque e inflige 3 pontos adicionais de dano. Ao tentar danificar um objeto ou barreira, você é treinado na tarefa. Ação.

VETOR DE TERCEIRO GRAU

Vetores de terceiro grau têm a seguintes habilidades:

Especialista no Uso de Cifra: Você pode carregar três cifras ao mesmo tempo.

Enfraquecido, página 108
Debilitado, página 108

Perícia em Ataques: Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Manobras: Escolha uma das seguintes manobras (ou uma manobra de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas manobras de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Experiente em Armadura:** A redução de custo da sua habilidade Prática em Armadura aumenta. Agora, você reduz o custo da Potência por hora e a redução da Reserva de Velocidade em 3. Facilitador.
- **Ignorar Dor:** Você não sente os efeitos prejudiciais de estar enfraquecido. Quando está debilitado, você ignora esses efeitos e experimenta os efeitos normalmente associados a estar enfraquecido em seu lugar. (Morto ainda é morto.) Facilitador.
- **Investida (2 pontos de Potência):** Esta manobra exige que você se estique para uma punhalada ou pancada poderosa. A investida aumenta a dificuldade do teste de ataque em um passo. Se seu ataque for bem-sucedido, ele inflige 4 pontos adicionais de dano. Ação.
- **Resiliência:** Você tem 1 ponto de Armadura contra qualquer tipo de dano físico, mesmo contra dano que normalmente ignora Armadura. Facilitador.
- **Fatiar (2 pontos de Velocidade):** Este é um ataque rápido com uma arma de corte ou perfuração que é difícil de ser defendido. A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem-sucedido, ele causa 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.
- **Ataque Sucessivo:** Se você derrubar um inimigo, pode fazer imediatamente outro ataque no mesmo turno contra um novo inimigo dentro do seu alcance. O segundo ataque é parte da mesma ação. Você pode usar esta manobra com ataques corpo a corpo e a distância. Facilitador.

VETOR DE QUARTO GRAU

Vetores de quarto grau têm a seguintes habilidades:

Perícia Física: Escolha uma perícia na qual você seja treinado, mas não especializado: equilibrar, escalar, saltar, correr ou nadar. Você é especializado nessa perícia. Facilitador.

Manobras: Escolha uma das seguintes manobras (ou uma manobra de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas manobras de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Saraivada em Arco (3 pontos de Velocidade):** Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a pistola automática), você pode disparar com sua arma contra até três alvos (todos um ao

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

lado do outro) como uma ação simples. Faça um teste de ataque separado para cada alvo. A dificuldade de cada de ataque é aumentada em um passo. Ação.

- **Guerreiro Competente:** Seus ataques causam 1 ponto adicional de dano. Facilitador.
- **Finta (2 pontos de Velocidade):** Se você usar uma ação despistando ou distraindo, na próxima rodada você pode tirar vantagem das defesas reduzidas do seu oponente Faça um teste de ataque corpo a corpo contra tal oponente. A dificuldade do teste é diminuída em um passo. Se seu ataque for bem-sucedido, ele inflige 4 pontos adicionais de dano. Ação.
- **Efeitos Aumentados:** Você trata os resultados de teste iguais a 19 natural como se fossem 20 natural para ações de Potência ou de Velocidade (você escolhe ao receber essa habilidade). Isso permite que você receba um efeito maior em um 19 ou 20 natural. Facilitador.
- **Corredor:** Sua distância padrão de movimento se torna longa. Facilitador.
- **Perícia em Ataques:** Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

VETOR DE QUINTO GRAU

Vetores de quinto grau têm a seguintes habilidades:

Adepto no Uso de Cifra: Você pode carregar quatro cifras ao mesmo tempo.

Perícia Física: Escolha uma perícia na qual você seja treinado, mas não especializado: equilibrar, escalar, saltar, correr ou nadar. Você é especializado nessa perícia. Facilitador.

Manobras: Escolha uma das seguintes manobras (ou uma manobra de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas manobras de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Ataque com Salto (5 pontos de Potência):** Você tenta uma ação de Potência com dificuldade 4 para saltar alto como parte de seu ataque corpo a corpo. Se tiver sucesso, seu ataque inflige 3 pontos adicionais de dano e derruba o inimigo. Se falhar, você ainda faz seu teste de ataque normal, mas não causa o dano adicional ou derruba o oponente. Ação.
- **Maestria em Defesa:** Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é especializado nas tarefas de defesa desse tipo.

VÍNCULO DO VETOR

Jogue um d20 ou escolha da lista a seguir para determinar um fato específico sobre seu antecedente que forneça um vínculo com o resto do mundo. A maioria destes vínculos presume que seu personagem comece na Terra. Adapte-os se você vier de uma recursão ou crie seu próprio acontecimento.

RESULTADO	ANTECEDENTE
1	Você era um atleta famoso no segundo grau. Você ainda está em boa forma, mas aqueles foram os dias de glória, cara.
2	Seu irmão é o vocalista de uma banda realmente popular.
3	Você foi para os Jogos Olímpicos e levou para casa uma medalha de prata e duas medalhas de bronze.
4	Você era um policial, mas desistiu depois de encontrar corrupção na corporação.
5	Seus pais trabalhavam para as Forças de Paz. Por isso, você passou grande parte de sua juventude viajando pelo mundo.
6	Você serviu no exército com honras.
7	Você recebeu uma bolsa da fundação Projeto Setembro, que pagou pela sua educação. Agora, eles parecem querer muito mais de você.
8	Você foi para uma universidade de prestígio com uma bolsa de estudos de esporte, mas se destacou tanto na sala de aula quanto no campo.
9	Seu colega de faculdade é agora um membro da Câmara dos Deputados dos Estados Unidos.
10	Você costumava ser um professor de escola fundamental e um treinador. Seus alunos lembram de você com carinho.
11	Você trabalhou como um agente pequeno para a máfia até ser apanhado e passar um tempo na cadeia, após o qual você tentou agir direito.
12	Você deve dinheiro a várias pessoas e não tem como pagar suas dívidas.
13	Uma organização chamada o Acervo tem tentado recrutá-lo por algum tempo, mas você os desanimou.
14	Você foi sequestrado quando era criança, em circunstâncias misteriosas, embora tenha sido recuperado com segurança. O caso ainda tem alguma notoriedade.
15	Você era um jovem atleta profissional pego em um escândalo de doping. Sua carreira terminou em vergonha.
16	Enquanto trabalhava em uma plataforma de petróleo no Pacífico, você viu luzes estranhas saindo do mar e voando para longe.
17	Você possui seu próprio pequeno restaurante de comida saudável.
18	Você era um DJ em uma estação de rádio local.
19	Sua irmã é a dona de uma loja de artigos esportivos e te dá um belo desconto.
20	Seu pai é um coronel dos Fuzileiros dos EUA, com muitas conexões.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Diferente da maioria das manobras, você pode selecionar esta até três vezes. Cada vez que escolher, deve selecionar um tipo diferente de tarefa de defesa. Facilitador.

- **Aparar (5 pontos de Velocidade):** Você pode desviar ataques iminentes rapidamente. Ao ativar essa manobra, pelas próximas dez rodadas, você reduzirá a dificuldade para todos os testes de defesa de Velocidade em um passo. Facilitador.
- **Adepto Físico:** Sempre que você gastar pontos da sua Reserva de Potência ou de Velocidade em uma ação, por qualquer motivo, se tirar 1 no dado associado, você pode jogar novamente o dano, sempre escolhendo o segundo resultado (mesmo que seja um 1). Facilitador.
- **Perícia em Ataques:** Escolha um tipo de ataque, até mesmo um no qual você seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Se você já for treinado nesse tipo de ataque, em vez disso se torna especializado nesse tipo de ataque. Facilitador.

VETOR DE SEXTO GRAU

Vetores de sexto grau têm a seguintes habilidades:

Física: Escolha uma perícia na qual você seja treinado, mas não especializado: equilibrar, escalar, saltar, correr ou nadar. Você é especializado nessa perícia. Facilitador.

Manobras: Escolha uma das seguintes manobras (ou uma manobra de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas manobras de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

Impetuoso, página 48

Procura Confusão, página 74

- **Mais uma Vez (8 pontos de Velocidade):** Você pode realizar uma ação adicional em uma rodada na qual já tenha agido. Facilitador.
- **Maestria em Armadura:** Ao usar qualquer armadura, você reduz as penalidades de armadura (custo de Potência e redução de Velocidade) para 0. Se você selecionar essa manobra e já tiver a manobra Experiente em Armadura, você deverá substituir Experiente em Armadura por uma manobra diferente de terceiro grau, porque Maestria em Armadura é melhor. Facilitador.
- **Ataque Giratório (5 pontos de Velocidade):** Você fica parado e faz ataques corpo a corpo contra até cinco inimigos na área adjacente, tudo como parte da mesma ação em uma rodada. Faça um teste de ataque separado para cada inimigo. Você permanece limitado pela quantidade de Esforço que pode empregar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplica a todos esses ataques. Ação.
- **Galeria de Tiro (5 pontos de Velocidade):** Você fica parado e faz ataques a distância contra até cinco inimigos dentro do alcance, tudo como parte da mesma ação em uma rodada. Faça um teste de ataque separado para cada inimigo. Você permanece limitado pela quantidade de Esforço que pode empregar em uma ação. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplica a todos esses ataques. Ação.
- **Perícia em Ataques:** Escolha um tipo de ataque, até mesmo um no qual você seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Se você já for treinado nesse tipo de ataque, em vez disso se torna especializado nesse tipo de ataque. Facilitador.

EXEMPLO DE VETOR

Rob quer jogar com um vetor. Ele quer ser mais rápido do que forte ou durão, então coloca 2 pontos em sua Reserva de Potência e 3 pontos em sua Reserva de Velocidade, guardando 1 para sua Reserva de Intelecto. Seus totais de Reserva são Poder 12, Velocidade 13 e Intelecto 9. Ele tem Margem de Potência 1, Margem de Velocidade 1 e Margem de Intelecto 0. Como um personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1. Ele escolhe correr e saltar como suas perícias físicas. Ele ganha Translação e escolhe Bater e Tolerância como suas manobras.

Ele pode carregar duas cifras. O Mestre dá a ele uma pílula que recupera 4 pontos da sua Reserva de Potência e um dispositivo pequeno que nocauteará uma criatura que for tocada com ele.

Como descritor, Rob escolhe Impetuoso, o que adiciona mais dois pontos à sua Reserva de Velocidade, chegando a 15. Também o deixa treinado em tarefas de iniciativa e superar intimidação.

Para seu foco, ele escolhe Procura Confusão. Seu personagem é um osso duro de roer. Isso permite que ele cause 1 ponto adicional de dano com ataques corpo a corpo e o deixa treinado em curar.

Para seu equipamento, Rob pega um kit de primeiros socorros, um estilete, um celular e pode escolher duas armas. Ele escolhe uma pistola de 9mm e uma faca. A faca é uma arma leve, por isso, ela diminui a dificuldade dos testes de ataque com ela, mas inflige apenas 2

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

pontos de dano. Em suas mãos, contudo, ela inflige 3 pontos. A pistola de 9mm é uma arma média, então ela causa 4 pontos de dano. A pistola vem com um pente de quinze balas. Ele usa uma jaqueta de couro, que é uma armadura leve.

Rob é um vetor Impetuoso que Procura Confusão.

PARADOXO

Paradoxos são os cientistas loucos, os feiticeiros, aqueles que burlam as regras da realidade. Eles não são limitados pelo que os outros acreditam ser verdade.

Paradoxos tiram suas habilidades de uma conexão com o Strange, independente de onde eles alegam que seus poderes vêm. Com tais habilidades — chamadas *revisões* — eles podem transgredir as leis da realidade e alterar as regras de uma recursão. O Strange permeia o cosmo, embora seja difícil para qualquer um não desperto à sua presença interagir com ele da forma que os paradoxos (e tecedores e vetores, da sua forma) fazem. Embora a maioria dos paradoxos chame suas habilidades especiais de revisões, alguns as chamam de truques, orações, magias ou dons psíquicos.

Muitos paradoxos vêm de um antecedente que inclui um treinamento extensivo de natureza científica, técnica, religiosa ou espiritual. Também podem ter experiência em uma ordem esotérica. Como resultado, eles têm uma aptidão com equipamentos, parafernálias ou rituais que podem ajudá-los em suas buscas.

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DE PARADOXO

Estatística	Valor Inicial da Reserva
Potência	8
Velocidade	8
Intelecto	12

Você recebe 6 pontos adicionais para dividir entre suas Reservas de estatística como desejar.

Paradoxos na Sociedade: Paradoxos são frequentemente tratados com respeito devido ao conhecimento esotérico que os seus antecedentes fornecerem. Sejam cientistas, engenheiros, sacerdotes, xamãs ou médiuns, eles geralmente são parte de uma meritocracia. Se um paradoxo revelasse possuir capacidades paranormais, a sociedade em geral reagiria de acordo com a natureza do local. No primário da Terra e em recursões do mesmo tipo, o paradoxo provavelmente estaria sujeito a muito escárnio, um pouco de medo e, possivelmente, algum interesse oficial. Em lugares como Ruk, e especialmente em lugares como Ardeyn, onde tais coisas são mais comuns, essas habilidades não chamariam muita atenção.

Paradoxos no Grupo: Embora os talentos do paradoxo possam ser notáveis, seu conhecimento é geralmente o seu bem mais valioso para um grupo. Muitos paradoxos possuem conhecimentos valiosos em áreas como geografia, botânica, medicina e tradição. Quando a equipe encontra pistas inquietantes, relíquias, artefatos, cifras, criaturas de recursões distantes ou outros elementos do Strange, o paradoxo geralmente tem uma ideia sobre a melhor forma de analisar e lidar com a situação.

Paradoxos e o Strange: Paradoxos não realizam milagres realmente, embora possa parecer o caso para outras pessoas. Mas a explicação é bem mais estranha.

Cada paradoxo sabe alguma coisa sobre o Strange. Além do Strange ser uma fonte do seu poder, ele pode ser infinitamente fascinante para um paradoxo. Sempre que elementos do

Arma média, página 86

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Strange, como cifras (e artefatos relacionados), Estranhos ou novas recursões são descobertas, um paradoxo é o primeiro a tentar compreender o seu significado e sua importância.

Com relação a cifras e artefatos relacionados, os paradoxos não são especialmente seletivos. Por outro lado, um paradoxo só pode transportar um pouco de equipamento, o que significa um paradoxo inteligente é normalmente atraído por itens que fornecem proteção, dão opções de ataque a distância e fornecem viagem e proteção dentro das recursões.

Lembre-se que um personagem é definido como algo que possa fazer ações no jogo, incluindo PJs, PNJs, criaturas, alienígenas, mutantes e autômatos.

Paradoxos Avançados: À medida que paradoxos ganham mais experiência, eles tipicamente aprendem revisões novas e mais poderosas. Eles começam com habilidades que permitem adquirir segredos, viajar para novas recursões com muito esforço, afetar a matéria e dobrar as leis da natureza de formas menores, mas, ocasionalmente, poderão aprender a quebrar as leis da natureza, destruir a matéria e passar por várias recursões usando apenas um esforço de vontade.

GRAUS DE PARADOXO

PARADOXO DE PRIMEIRO GRAU

Paradoxos de primeiro grau têm a seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Aptidão: Você tem Margem de Intelecto 1, Margem de Potência 0 e Margem de Velocidade 0.

Translação, página 125

Iniciando uma translação, página 125

Especialista no Uso de Cifra: Você pode carregar três cifras ao mesmo tempo.

Conhecedor: Você é treinado em uma área do conhecimento ou de especialidade técnica à sua escolha.

Treinamento em Strange: Você é treinado em temas gerais a respeito do Strange, o que lhe permite tentar compreender e identificar fenômenos relacionados, incluindo o efeito de uma cifra específica. Treinamento em Strange também é chamado de Conhecimento de Strange ou Tradição do Strange.

Prática Com Armas Leves: Você pode usar armas leves sem penalidade. Se você empunhar uma arma média, aumente a dificuldade do ataque em um passo. Se empunhar uma arma pesada, aumente-a em dois passos.

Paradoxos Espertos usam a revisão Premonição em uma criatura para descobrir seu nível antes de tentar controlar a sua mente.

Translação: Você pode participar no processo de viagem para outra recursão. Sempre que o fizer, você pode escolher iniciar, acelerar ou facilitar uma translação. Se você escolher acelerar ou facilitar o processo, outra pessoa do grupo deve iniciar a translação.

Como um paradoxo, você é o mais eficiente ao iniciar uma translação. Esta vantagem de iniciação concede oportunidades adicionais durante o processo de translação.

Para transladar, você deve saber que a recursão para a qual está transladando existe. O Mestre decidirá se você tem informações suficientes para confirmar sua existência e determinará o nível de dificuldade necessário para chegar ao destino. Ação para iniciar.

Revisões: Você pode utilizar o Strange para afetar o mundo ao seu redor. Ao usar uma revisão, você essencialmente revisa a realidade.

A maioria das revisões exige que você gaste 1 ou mais pontos de Intelecto (e tenha uma mão livre que você usa para direcionar a liberação do efeito de revisão). Se nenhum custo em pontos de Intelecto for dado para uma revisão, ela funciona continuamente, sem precisar de ativação. Algumas revisões especificam uma duração, mas você sempre pode terminar uma das suas próprias revisões sempre que desejar.

Escolha duas das revisões descritas abaixo. Você não pode escolher a mesma revisão mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

- **Mente Fechada:** Você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto e tem +2 de Armadura contra danos voltados seletivamente para sua Reserva de Intelecto (que normalmente ignoram Armadura). Facilitador.
- **Exceção (1 ponto de Intelecto):** Escolha uma criatura dentro do alcance longo. O alvo é atingido por uma confluência de forças fundamentais, sofrendo 4 pontos de dano.

Se seu alvo selecionado não for nativo da recursão onde você o ataca, seus sentidos ficam sobrecarregados. Em um ataque bem-sucedido, além de sofrer 4 pontos de dano, ele não pode agir em seu próximo turno. Uma vez exposta a esta revisão, uma criatura não nativa não pode ser afetada normalmente pela parte de sobrecarga sensorial deste ataque novamente por várias horas. Ação.

- **Levitar Criatura (2+ pontos de Intelecto):** Você pode dobrar temporariamente a força fundamental da gravidade em uma criatura ou objeto (que não seja maior do que você mesmo) que esteja dentro do alcance longo. O nível do alvo não pode ser mais do que 2 acima do seu grau. Em um ataque bem-sucedido, um alvo afetado flutua em uma distância imediata acima do solo por uma rodada. Um alvo em levitação flutua sobre o solo, pode realizar ações, mas não pode conseguir impulso através do contato físico.

Em cada rodada após o ataque inicial, você pode tentar manter o alvo no ar ao gastar um 1 ponto adicional de Intelecto e ter sucesso em uma tarefa de Intelecto com dificuldade 2. Se você quebrar sua concentração, o alvo

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

cai no chão. Você não pode mover um objeto em levitação diretamente com esta revisão, mas ventos fortes, um empurrão vigoroso de outra pessoa ou outras forças podem mover o alvo. Ação para iniciar.

- **Premonição (2 pontos de Intelecto):** Apesar das aparências, a realidade é quântica e não causal, o que significa que um observador atento pode descobrir vazamentos de informações. Você aprende um fato aleatório sobre uma pessoa ou local que seja pertinente a um tópico que designar. Como alternativa, você pode saber o nível de uma criatura. Contudo, se o fizer, não poderá saber mais nada sobre ela no futuro com esta revisão. Ação.
- **Estilhaçar (2 pontos de Intelecto):** Você interrompe a força fundamental que mantém a matéria unida por um momento, criando a detonação de um objeto que escolher dentro do alcance longo. O objeto deve ser um item pequeno e mundano, composto por matéria homogênea (como uma taça de barro, um lingote de ferro, uma pedra, entre outras). O objeto explode em um raio imediato, atacando todas as criaturas e objetos na área e causando 1 ponto de dano.

Uma vez que este é um ataque de área, empregar Esforço para aumentar o dano funciona de forma diferente do que para ataques com alvos simples: para cada nível de Esforço empregado para aumentar o dano, adicione 2 pontos de dano para cada alvo. Se você aumentar o dano através do Esforço, mesmo que falhe em seu teste de ataque, todos os alvos na área ainda sofrem 1 ponto de dano. Ação.

PARADOXO DE SEGUNDO GRAU

Paradoxos de segundo grau têm a seguintes habilidades:

Alcançar Além (3 pontos de Intelecto): Ao usar Alcançar Além, você pode acessar o treinamento em uma perícia fornecida por um foco que tenha em outra recursão. Você deve ter usado a perícia na recursão dela pelo menos uma vez anteriormente. Você pode usar a perícia uma vez. Para usar novamente, você deve usar Alcançar Além novamente. Facilitador.

Revisões: Escolha uma das seguintes revisões (ou uma revisão de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas revisões de primeiro grau por outra diferente de primeiro grau.

- **Escudo de Força (2+ pontos de Intelecto):** Você invoca um campo de energia protetora que fornece +1 de Armadura por 10 minutos. Você pode aumentar o bônus de Armadura ao

"O que eu realmente gosto é saltar em uma das pequenas recursões independentes que ninguém tenha visto anteriormente. Me faz sentir como Cristóvão Colombo ou Neil Armstrong". ~William Hutchins, recursor

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Se dois ou mais personagens em um grupo tiverem Olho para Strange, eles podem ajudar um ao outro com esta revisão, reduzindo a dificuldade da tarefa em um passo.

O brilho pode parecer diferente para cada jogador que usa Olho para Strange e sua aparência também pode variar de personagem para personagem e de lugar para lugar.

empregar Esforço. Cada nível adicional de Esforço aumenta o valor de Armadura recebido em 1. Ação.

- **Chave do Portão (4 pontos de Intelecto):** Você pode prender (ou destrancar) uma porta normal ou outro objeto que possa ser aberto ou fechado, como uma gaveta, notebook, bolsa, livro, janela e por aí vai, mesmo que não possa ser trancado normalmente. Você também pode trancar (ou abrir) um portal de recursão permanente ou semipermanente, incluindo portais de translação e portais impróprios. Para destrancar ou trancar o alvo, você precisa tocá-lo.

Portal de recursão, página 134

Portal impróprio, página 135

Se o objeto está travado e você deseja destrancá-lo, é preciso sucesso em uma tarefa de Intelecto com dificuldade determinada pelo Mestre (geralmente igual ao nível da trava ou efeito que mantém o objeto fechado). Com um sucesso, o alvo é destrancado.

Você tem sucesso automático ao trancar um objeto se este for seu objetivo. Um objeto ou portão é trancado com um nível igual a 4 + seu grau. Ação.

- **Leitura da Mente (4 pontos de Intelecto):** Você consegue ler a mente de uma criatura que possa ver dentro do seu alcance curto Você tem acesso aos pensamentos superficiais por até um minuto, desde que ela esteja dentro do alcance. Ação para iniciar.

Marcador de dano, página 108

- **Arco de Plasma (2 pontos de Intelecto):** Você induz um arco de plasma ionizado a saltar entre dois alvos que possa ver e estejam dentro do alcance curto um do outro. Os dois alvos devem estar dentro do seu alcance longo. Você faz o teste de ataque para cada alvo separadamente. Se você atacar com sucesso apenas um alvo, ele sofre 4 pontos de dano do calor intenso. Se você atacar os dois alvos com sucesso, cada um sofre 4 pontos de dano. O Esforço aplicado a um ataque conta para os dois, mas você deve seguir seu limite de nível de Esforço para cada ação. Ação.
- **Revisar Carne (3 pontos de Intelecto):** Você pode revisar a carne com seu toque em uma de duas formas. Ao tocar em um personagem enfraquecido ou debilitado, você pode mover o personagem em um passo no marcador de dano (por exemplo, um PJ debilitado fica enfraquecido, enquanto uma criatura enfraquecida fica sã). Como alternativa, você pode dar a um personagem +2 de bônus em seu teste de recuperação se usar esta habilidade em um PJ durante um descanso. Ação.

PARADOXO DE TERCEIRO GRAU

Paradoxos de terceiro grau têm a seguintes habilidades:

Adepto no Uso de Cifra: Você pode carregar quatro cifras ao mesmo tempo.

Revisões: Escolha uma das seguintes revisões (ou uma revisão de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas revisões de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Proteção de Energia (3+ pontos de Intelecto):** Escolha um tipo discreto de energia com que você tenha experiência (como calor, sônico, eletricidade e assim por diante). Você deve estar familiarizado com o tipo de energia. Por exemplo, se você não tiver experiência com um tipo específico de energia extradimensional, não pode se proteger contra ela. Você recebe +10 em Armadura contra dano desse tipo de energia por dez minutos. Alternativamente, você recebe +1 em Armadura contra dano dessa energia por um dia.

Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade desta revisão, você pode empregar Esforço para proteger mais alvos, com cada nível de Esforço afetando até dois alvos adicionais. Você deve tocar os alvos adicionais para protegê-los. Ação para iniciar.

- **Olho para Strange:** Você vê um "brilho" ao redor de criaturas e objetos que não sejam nativos da recursão atual e ao redor de criaturas nativas que tenham a centelha. Se

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

gastar uma ação concentrando-se em um alvo não nativo com tal brilho, você pode ver a forma que ele tinha originalmente antes de transladar para a recursão atual (se tiver passado por um portal impróprio, ele mantém o brilho, mas pode não parecer muito diferente). Facilitador (embora você possa usar uma Ação para melhorá-la, conforme descrito).

- **Força à Distância (4+ pontos de Intelecto):** Você dobra temporariamente a lei fundamental da gravidade ao redor de uma criatura ou objeto (até com o dobro da sua massa) dentro do seu alcance curto. O nível do alvo não pode ser mais do que 2 acima do seu grau.

Em um ataque bem-sucedido, o alvo afetado é capturado pelo seu aperto telecinético e você pode mover a criatura até uma distância curta em qualquer direção por rodada que mantiver seu aperto.

Uma criatura em seu aperto telecinético pode fazer ações, mas não pode se movimentar por conta própria. Em cada rodada após o ataque inicial, você pode tentar manter seu aperto no alvo ao gastar 2 pontos adicionais de Intelecto e ter sucesso em uma tarefa de Intelecto com dificuldade 2. Se você quebrar sua concentração, o alvo cai no chão.

Em vez de empregar Esforço para reduzir a dificuldade, você pode empregar Esforço para aumentar a quantidade de massa que pode afetar. Cada nível de Esforço permite que você afete uma criatura ou objeto com o dobro da massa anterior. Por exemplo, empregar um nível de Esforço afetaria uma criatura com quatro vezes a sua massa, dois níveis de Esforço afetaria uma criatura com oito vezes a sua massa, três níveis afetariam uma criatura com dezesseis vezes e assim por diante. Ação para iniciar.

- **Precisão psíquica:** Você é treinado em qualquer revisão ou habilidade mental que venha de uma cifra, artefato ou do seu foco. Por exemplo, se você é treinado no uso de Leitura da Mente porque é uma habilidade mental, mas não no uso de Arco de Plasma. Facilitador.
- **Ver Recursão (5 pontos de Intelecto):** Um observador com a capacidade de revisar a realidade sabe que o espaço e a distância são uma ilusão. Você se concentra para criar um sensor invisível e imóvel em um local dentro de uma recursão que tenha visitado ou visto anteriormente (à critério do Mestre, você poderá precisar de um sucesso em uma tarefa de Intelecto se o local for protegido de alguma forma). O sensor dura por aproximadamente uma hora. Assim que for criado, você se concentra para ver, ouvir e cheirar através do sensor, esteja você em outro lugar da

VÍNCULO DO PARADOXO

Jogue um d20 ou escolha da lista a seguir para determinar um fato específico sobre seu antecedente que forneça um vínculo com o resto do mundo. A maioria destes vínculos presume que seu personagem comece na Terra. Adapte-os se você vier de uma recursão ou crie seu próprio acontecimento.

RESULTADO	ANTECEDENTE
1	Ao ser assaltado, você matou o assaltante. Agora, você está tentando ficar um passo à frente dos investigadores da polícia que estão tentando resolver o assassinato.
2	Um experimento que você conduziu em sua garagem explodiu, fez sua casa queimar e matou alguns membros da sua família. Às vezes, você ainda sonha com isso.
3	Você pertencia a um mosteiro. Quando os outros descobriram sobre suas habilidades, alguns pensaram que você foi tocado pelo divino. Outros não.
4	Você deixou um morador de rua desabrigado ficar dentro de casa pelo tempo suficiente durante uma tempestade brutal. Essa pessoa te deve um grande favor.
5	Sua mãe era um membro da Cabala Silenciosa antes de morrer, onde era respeitada por muitos. Aqueles que a conheceram gostam de você, mas eles também esperam grandes coisas de você.
6	Seu pai era um político que deixou o cargo com um descrédito e você nunca soube a história completa sobre o assunto.
7	Você decifrava códigos para os militares até decodificar uma mensagem que manchou a reputação de sua superior. Ao invés de encará-la, você foi dispensado com desonra.
8	Você revisou o mundo em um lugar público e foi percebido. Você ganhou grande notoriedade, assim como ameaças de morte de fanáticos religiosos.
9	Você estudou em uma das escolas de maior prestígio no mundo, mas entrou por um engano.
10	Você liderava uma pequena igreja e, embora tenha a deixado para prosseguir com sua própria jornada estranha, a congregação ainda tenta atraí-lo de volta para o púlpito.
11	Você era um guarda noturno antes de ganhar a habilidade de revisar a realidade.
12	Você tinha uma carreira de sucesso escrevendo cartões comemorativos inspiradores, mas deixou para trás depois de um dos seus cartões provocar uma onda de suicídios.
13	Você hackeava páginas por dinheiro até cruzar com o Acervo, que enviou agentes para localizá-lo. Quando te trouxeram, você concordou em se juntar a eles.
14	Você era um antropólogo que encontrou algo estranho em um cemitério local - algo que publicou, embora isso tenha te tirado das fileiras dos pesquisadores respeitáveis.
15	Quando era um enviado trabalhando no exterior, você fez amizade com vários diplomatas estrangeiros, alguns dos quais você ainda entra em contato.
16	Você trabalhou para uma vidente famosa, embora ela tenha te descartado quando percebeu que seus poderes eram reais, ao contrário dos truques dela.
17	Você fez uma casa da moeda online com um dinheiro digital, mas, graças a uma pane no computador, perdeu tudo. Você está determinado a construir o seu pé-de-meia novamente.
18	Como refugiado político, você muitas vezes é tratado com desconfiança.
19	Você está em ótima forma, mas a maioria acha que você está obeso.
20	Seu cão pode falar porque ele é nativo a uma recursão onde tal capacidade não é incomum, porém, foi um choque para você quando descobriu.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

recursão ou em um primário conectado. O sensor não concede capacidades sensoriais além do normal. Criar tal sensor no mundo primário da Terra exige que você empregue um nível de Esforço. Ação para criar, ação para verificar.

PARADOXO DE QUARTO GRAU

Paradoxos de quarto grau têm a seguintes habilidades:

Revisões: Escolha uma das seguintes revisões (ou uma revisão de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas revisões de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Saída do Portal (9 pontos de Intelecto):** Você pode criar uma extremidade de um portal de translação. A saída do portal não conecta a nada, a menos que você tenha criado uma saída do portal diferente em outra recursão. Neste caso, tal saída e a nova se conectam, criando um portal de translação. Saídas de portal não conectadas duram aproximadamente um mês ou até serem destruídas. Após duas saídas de portal se conectarem para formar um portal de translação, o portal dura por aproximadamente um ano ou até ser destruído. (Como todos os objetos, portais de translação têm níveis que informam sua habilidade de resistir ao dano. A saída do portal de translação que você cria com esta habilidade tem nível 5.)

Você pode criar um portal de translação permanente usando esta revisão todos os dias por sete dias em uma das saídas de um portal de translação conectado. Uma hora para iniciar.

- **Invisibilidade (4 pontos de Intelecto):** Você dobra a luz ao seu redor, ficando invisível por dez minutos. Enquanto estiver invisível, você é especializado em furtividade e nas tarefas de defesa de Velocidade. Esse efeito termina se você fizer alguma coisa para revelar a sua presença ou posição — atacar, realizar uma revisão, usar uma habilidade, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, você poderá recuperar o efeito de invisibilidade restante através de uma ação para focar em esconder sua posição. Ação para iniciar ou reiniciar.
- **Controle Mental (6+ pontos de Intelecto):** Você controla as ações de outra criatura que tocar. Este efeito dura dez minutos. O alvo deve ser de nível 2 ou menor. Assim que tiver estabelecido o controle, você mantém contato mental com o alvo e sente o que ele sente. Você pode permitir que ele aja livremente ou sobrepor o controle dele avaliando caso a caso. Em vez de empregar Esforço para reduzir a dificuldade, você pode empregar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para controlar a mente de um alvo nível 5 (três níveis acima do limite normal), você deve empregar três níveis de Esforço. Quando a revisão Controle Mental termina, a criatura não se lembra de ter sido controlada ou qualquer coisa que tenha feito enquanto estava sob seu comando Ação para iniciar.
- **Processamento Rápido (6 pontos de Intelecto):** Você ou um alvo que você toque experimenta um nível maior de tempo de reação mental e físico por aproximadamente um minuto. Durante esse período, o alvo modifica todas as suas tarefas de Velocidade em um passo a seu favor, incluindo testes de defesa de Velocidade. Além disso, o alvo pode realizar uma ação extra a qualquer momento antes da duração da revisão terminar. Ação.
- **Distorcer Mundo (5 pontos de Intelecto):** Você força as leis fundamentais da recursão para criar uma zona de distração e confusão ao redor de uma criatura que você possa ver dentro do seu alcance longo por um minuto. Todos os ataques contra o alvo são modificados em um passo a favor do atacante e todos os ataques feitos pelo alvo são modificados em um passo contra ele. Se o alvo fizer um ataque e falhar, ele atinge automaticamente um dos aliados do alvo, se houver um aliado no alcance desse ataque.

PARADOXO DE QUINTO GRAU

Paradoxos de quinto grau têm a seguintes habilidades:

Mestre no Uso de Cifra: Você pode carregar cinco cifras ao mesmo tempo.

Revisões: Escolha uma das seguintes revisões (ou uma revisão de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas revisões de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Tirar da Ficção (7 pontos de Intelecto):** Você produz, do nada, uma criatura de nível 5 de um tipo que já tenha encontrado em uma recursão que tenha visitado. A criatura que você nomeia aparece através de um portal impróprio transitório e permanece por um minuto. A criatura é devolvida para sua recursão natal quando a revisão termina. A criatura age conforme sua orientação. Ela aparece através de um portal impróprio e, à critério do Mestre, pode enfrentar dificuldades de acordo com as regras do local que você a traz, como sofrer um passo de penalidade em algumas ou todas as tarefas que realizar. Como uma criatura nível 5, ela tem número-alvo 15, saúde 15 e inflige 5 pontos de dano. Ação.
- **Exilar (7 pontos de Intelecto):** Você envia outra criatura que possa ver dentro do seu

Portal de translação, página 134

O sonho da invisibilidade é geralmente tudo o que as pessoas imaginam, mas lembre-se também que ônibus, manadas de criaturas e máquinas normalmente benignas não podem senti-lo. Ajuste-a conforme a sua segurança.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

alcance longo para a recursão da sua origem ou (se a criatura que não for nativa de uma recursão) para uma que você tenha visitado anteriormente. O alvo deve ser de nível 5 ou menor e você deve ter sucesso em um ataque. Se tiver sucesso, a criatura é exilada através de um portal impróprio transitório. Se a criatura resistir, todas as suas ações são modificadas em dois passos contra ela por um minuto.

Criaturas exiladas não podem voltar para a recursão de onde foram exiladas por você através do próprio poder por sete dias (mesmo que tenham a habilidade para mover entre as recursões ou se encontrarem um portal). Ação.

- **Forçar Foco (6 pontos de Intelecto + 2 pontos de Potência):** Você troca seu foco atual pelo foco que possui em uma recursão alternativa (ou primário conectado) por até uma hora. Fazer isso é uma transgressão da realidade e das regras da translação, o que significa que drena tanto a sua Reserva de Intelecto quanto a de Potência. Enquanto mantém o foco forçado, sua aparência é um híbrido da sua aparência atual e a que possui na recursão ou primário cujo foco você está pegando emprestado. Você pode usar seu foco atual enquanto o foco forçado estiver ativo. Ação para iniciar.
- **Conhecendo o Desconhecido (6 pontos de Intelecto):** Explorando a imensa capacidade de processamento do Strange, você faz ao Mestre uma pergunta e obtém uma resposta geral. O Mestre atribui um nível à pergunta, então, quanto mais obscura for a resposta, mais difícil será a tarefa. Geralmente, o conhecimento que poderia ser encontrado em outro lugar que não seja sua localização atual é nível 1 e o conhecimento obscuro do passado é nível 7. É impossível conhecer o futuro. Ação.
- **Sentidos Verdadeiros:** Você consegue enxergar na escuridão completa por até 15 metros como se fosse na penumbra. Você reconhece hologramas, disfarces, ilusões de ótica, imitação de som e outros truques do gênero (para todos os sentidos) pelo que eles são. Facilitador.

PARADOXO DE SEXTO GRAU

Paradoxos de sexto grau têm as seguintes habilidades:

Revisões: Escolha uma das seguintes revisões (ou uma revisão de um grau abaixo) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas revisões de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Arrastar pelo Inferno (9 pontos de Intelecto):** Você envia uma criatura dentro do seu alcance imediato e que possa ver em uma das várias recursões cheias de enxofre, fogo infernal e demônios. Em um ataque bem-sucedido contra um alvo até de nível 7, o alvo é empurrado através de um portal impróprio e sofre 6 pontos de dano enquanto é arrastado através da recursão infernal por trás de alguma monstruosidade inenarrável. Se você se concentrar, poderá tentar manter o alvo translocado com uma nova ação e um novo teste de ataque a cada rodada. A cada rodada que o alvo permanecer translocado, ele sofre outros 6 pontos de dano. Se o alvo voltar antes de morrer (ou se o ataque inicial não tiver sucesso ao empurrar o alvo para a recursão infernal), todas as tarefas que o alvo tentar em seu próximo turno são modificadas em dois passos contra ele. Ação.
- **Forçar Unificação (13 pontos de Intelecto):** Você alinha brevemente as forças fundamentais da existência, criando um ponto onde elas se fundem em uma única interação em um local que você possa ver. Isso permite que você reescreva brevemente uma regra da recursão onde esteja localizado atualmente. O efeito pode ser dramático, mas sempre será local e terá duração de uma rodada a um minuto, dependendo da natureza da mudança. As possibilidades incluem mudar a cor do céu, causar um eclipse, cortar pela metade (ou duplicar) a gravidade, mudar a velocidade da luz e efeitos similares. O Mestre decidirá se sua breve anotação das leis da existência é razoável, qual será sua duração e o nível de dificuldade necessário para realizá-la. Ação.
- **Indexar Recursão (7 pontos de Intelecto):** Você sente um arrasto mental em direção ao portal de recursão mais próximo que ainda não conheça. Você identifica a localização e a distância até tal portal (de translação ou impróprio) e descobre informações suficientes sobre a natureza geral e o tema da recursão com a qual ela se conecta para entrar diretamente usando a Translação. Ação.
- **Translação Mestre (5+ pontos de Intelecto):** Ao iniciar uma translação, você pode escolher também acelerá-la e/ou facilitá-la. Para isso, gaste o custo de Intelecto para ativar esta revisão quando começar o transe de translação. Depois, você pode empregar um nível de Esforço para facilitar ou acelerar a translação (em vez de empregar Esforço para reduzir a dificuldade) ou dois níveis de Esforço para facilitar e acelerar a translação. Você deve saber que a recursão existe. O Mestre decidirá se você tem informações suficientes para confirmar sua existência e determinará o nível de dificuldade necessário para chegar ao destino. Ação para iniciar.
- **Usurpar Cifra:** Escolha uma cifra que você

"Entrar no Strange é como fitar sua própria alma. Você fica maravilhado com o que encontra, mas, quanto mais longe você vai, menos realmente quer ver".
~William Hutchins, recursor.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

porte. A cifra deve ter um efeito que não seja instantâneo. Você destrói a cifra e ganha seu poder, que funciona continuamente para você. Você pode escolher uma cifra quando você receber essa habilidade ou pode esperar e escolher depois. Após ter usurpado o poder de uma cifra, você não poderá depois mudar para uma cifra diferente — a habilidade funciona uma única vez. Ação para iniciar.

EXEMPLO DE PARADOXO

Planetívoro, página 8

JD quer jogar com um paradoxo. Ele imagina que gostaria de ser um pouco mais defensivo e resistente, então coloca um ponto em Potência e em Velocidade, aumentando cada Reserva para 9. Os outros 4 pontos vão para sua Reserva de Intelecto, chegando a 16. Seu paradoxo é algo cerebral. Ele tem Margem de Intelecto 1, Margem de Potência 0 e Margem de Velocidade 0. Como um personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1. Ele é treinado no Strange. Ele ganha Translação como uma revisão automática, depois escolhe Estilhaçar e Premonição, recebendo uma vantagem ofensiva e uma forma de descobrir as coisas.

Cifra, página 310
Ocultista, página 311
Anoética, página 311

Ele pode carregar três cifras, mas o Mestre dá duas a ele: uma cifra ocultista (que conta como duas cifras para este fim) e uma cifra anoética. A cifra ocultista é um orbe que pode ser jogado para formar um portal temporário para dentro (e fora) de uma recursão conectada. A outra cifra é um dispositivo que permite que o paradoxo voe por até um minuto ao ser anexado ao seu cinto.

Cético, página 45

Como descritor, JD escolhe Cético, o que adiciona mais dois pontos à sua Reserva de Intelecto, chegando a um espetacular 18! O descritor também fornece o treinamento em identificar coisas e ver através de vários tipos de truques.

Desvenda Mistérios, página 59

Para seu foco, ele escolhe Desvenda Mistérios. Seu personagem é um investigador de mentalidade científica. De fato, ele decide que trabalha em um laboratório criminal da polícia. Seu foco fornece o treinamento em percepção e a habilidade de usar pontos das suas Reservas de Potência e Velocidade em tarefas de Intelecto.

Para seu equipamento, JD pega um notebook, uma lanterna, um estilete, um celular e pode escolher duas armas. Ele escolhe soco-inglês e uma pistola leve. Ambas são armas leves que reduzem a dificuldade do teste de ataque, mas causam apenas 2 pontos de dano. Ele escolhe não ter armadura, uma vez que ser um paradoxo não dá a prática com ela e isso pode prejudicá-lo mais do que ajudá-lo em longo prazo. O Mestre permite generosamente que ele tenha um kit de investigação de cena de crime.

JD é um paradoxo Cético que Desvenda Mistérios.

TECEDOR

Tecedores são indivíduos marcantes e possuem uma personalidade que permite que eles teçam contos, mentiras ou uma versão da verdade que faça os outros verem as coisas de uma forma totalmente nova. Se alguém vai transformar um inimigo em amigo, blefar para entrar em um complexo de alta segurança ou enganar um planetívoro devorador de mundos, será um tecedor. Seja através da liderança, influência ou manipulação nos bastidores, um tecedor força as coisas na direção que deseja que elas vão.

Algumas habilidades do tecedor podem ser atingidas através da prática por alguém com um pouco de talento, mas um tecedor tem uma facilidade inerente: tudo que um tecedor faz é desperto por sua conexão com o Strange. As habilidades de um tecedor — chamadas *reviravoltas* — podem ser usadas para ajustar, distorcer e explorar.

RESERVAS DE ESTATÍSTICA DE TECEDOR

Estatística	Valor Inicial da Reserva
Potência	9
Velocidade	9
Intelecto	10

Você recebe 6 pontos adicionais para dividir entre suas Reservas de estatística como desejar.

Tecedores na Sociedade: Tecedores são artistas, trapaceiros e líderes. Alguns são comediantes com um talento raro e delicioso, capazes de galvanizar suas plateias com humor e verdade. Outros são líderes que realmente inspiram os que estão abaixo com sua integridade, palavras animadoras e lealdade. Alguns são introvertidos que usam seu poder para persuadir enquanto utilizam computadores e são hackers renomados (por trás de um apelido), aparentemente capazes de quebrar quase todos os procedimentos de segurança, com tempo suficiente. E, é claro, alguns são trapaceiros sagazes que estão sempre alguns passos à frente de alvos cuja desonestidade, irresponsabilidade e ganância os torna vítimas fáceis.

Tecedores que compartilham seus dons com outros são membros valiosos da sociedade e são bem respeitados pelo o que sabem e podem fazer. Às vezes, tudo pareceria desabar se não fosse pela teia social conectiva que um tecedor pode tramar. Por outro lado, tecedores que usam suas habilidades persuasivas apenas para benefício próprio são suspeitos no melhor dos casos e odiados no pior. Afinal de contas, um tecedor é o ladrão ideal.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Tecedores no Grupo: Tecedores são geralmente a cola que junta o grupo e, se não forem eleitos como líderes, farão um serviço valioso aconselhando o grupo, especialmente quando se trata da interação com outros. Muitos tecedores podem se virar em uma luta (ou pelo menos ficar longe de uma), o que significa que os vetores do grupo não precisam passar muito tempo protegendo tecedores quando as armas são sacadas.

Tecedores e o Strange: A maioria dos tecedores contou tantas histórias diferentes sobre como eles conseguiram suas habilidades que às vezes é difícil até mesmo para eles lembrarem a verdade. Mas cada um tem uma história específica.

Um tecedor pode não saber o que é o Strange ou entender sua verdadeira natureza, mas cada tecedor é ciente de ter uma conexão com algo único. Tecedores reconhecem cifras e recursões como elementos desse algo especial. Sempre mestres da persuasão, tecedores são atraídos por cifras ou artefatos que aumentem suas opções em outras áreas. Assim, um tecedor pode querer o poder ampliado de uma armadura, de uma arma do Strange e por aí vai.

Tecedores Avançados: Tecedores avançados continuam a aprender reviravoltas, incluindo como melhor convencer os outros a fazer o que escutaram, mas também podem escolher afiar suas perícias para equilibrar suas habilidades, especialmente em combate.

GRAUS DE TECEDOR

TECEDOR DE PRIMEIRO GRAU

Tecedores de primeiro grau têm a seguintes habilidades:

Esforço: Seu Esforço é 1.

Mente Rápida: Você tem Margem de Intelecto 1, Margem de Potência 0 e Margem de Velocidade 1.

Uso de Cifra: Você pode carregar duas cifras ao mesmo tempo.

Prática com Armas Leves e Médias: Você pode usar armas leves e médias sem penalidade. Se você empunhar uma arma pesada, aumente a dificuldade do ataque em um passo.

Manipulador: Você é treinado em enganar, persuadir ou intimidar (escolha uma).

Translação: Você pode participar no processo de viagem para outra recursão. Sempre que o fizer, você pode escolher iniciar, acelerar ou facilitar uma translação. Se você escolher acelerar ou facilitar o processo, outra pessoa do grupo deve iniciar a translação.

Como um tecedor, você é o mais eficiente ao acelerar uma translação. Esta vantagem permite que você reduza o tempo que leva para transladar para uma recursão.

Para transladar, você deve saber que a recursão para a qual está transladando existe. O Mestre decidirá se você tem informações suficientes para confirmar sua existência e determinará o nível de dificuldade necessário para chegar ao destino. Ação para iniciar.

Reviravoltas: Você manipula coisas, incluindo pessoas, máquinas, organizações, objetos — toda e qualquer coisa. Algumas reviravoltas são efeitos constantes e contínuos, enquanto outras são ações específicas que geralmente custam pontos de uma das suas Reservas de estatística.

Translação, página 125

Acelerando uma translação, página 126

Escolha duas das reviravoltas descritas abaixo. Você não pode escolher a mesma reviravolta mais de uma vez, a menos que sua descrição diga o contrário.

- **Cativar (1 ponto de Intelecto):** Enquanto fala, você atrai e mantém a atenção de outra criatura, mesmo que ela não possa entendê-lo.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Enquanto você não fizer nada além de falar (não pode nem se mover), a outra criatura não realiza ações que não seja se defender, mesmo durante várias rodadas. Se a criatura for atacada, o efeito termina. Ação.

- **Engabelar (1 ponto de Intelecto):** Ao falar com uma criatura inteligente que possa entendê-lo e não seja hostil, você convence tal criatura a realizar uma ação cabível na próxima rodada. A ação cabível deve ser acordada com o Mestre. Não deve ser algo que coloque a criatura ou seus aliados em perigo evidente ou seja amplamente fora do personagem. Ação.
- **Presdigitação (1 ponto de Velocidade):** Você pode realizar truques pequenos, mas aparentemente impossíveis. Por exemplo, você pode fazer um pequeno objeto desaparecer da sua mão e movê-lo para um lugar desejado dentro do seu alcance (como em seu bolso). Pode fazer alguém acreditar que ele tenha algo em sua posse que não tenha (ou vice-versa). Você pode trocar objetos similares diante dos olhos de alguém. Ação.
- **Tecer Encorajamento (1 ponto de Intelecto):** Enquanto você mantém essa reviravolta através de uma oratória inspiradora e contínua, os aliados dentro do seu alcance curto modificam a dificuldade de um dos seguintes tipos de tarefa (à sua escolha) em um passo a seu favor: tarefas de defesa, de ataque ou relacionadas a outra perícia em que você seja treinado ou especializado. Ação.
- **Tecer Identidade (2+ pontos de Intelecto):** Você convence todas as criaturas inteligentes que possam vê-lo, ouvi-lo e entendê-lo que você é alguém ou algo diferente do que realmente é. Você não imita um indivíduo específico conhecido pela vítima. Ao invés disso, você convence a vítima que é alguém que eles não conheçam e que pertença a uma categoria específica de pessoas. "Somos do governo", "Sou apenas um simples fazendeiro da cidade vizinha", "Seu comandante me enviou". Não é necessário um disfarce, mas um bom disfarce quase certamente será um recurso no teste envolvido. Se você tentar convencer mais de uma criatura, o custo em Intelecto aumenta em 1 ponto por vítima adicional. As criaturas enganadas permanecem assim por até uma hora, a menos que suas ações ou outras circunstâncias revelem sua identidade antes. Ação.
- **Compreensão (2 pontos de Intelecto):** Você observa ou estuda uma criatura ou objeto. Depois, na próxima vez que interagir com tal criatura ou objeto, a dificuldade da tarefa relacionada é reduzida em um passo. Ação.

Tecer Identidade pode ser a habilidade mais valiosa do tecedor, mas ainda é necessário ter sutileza ao utilizá-la. Um tecedor que faça uma ação contrária a da pessoa que finja ser pode fazer sua farsa ser destruída imediatamente.

TECEDOR DE SEGUNDO GRAU

Tecedores de segundo grau têm a seguintes habilidades:

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa a sua escolha (exceto de ataque e defesa). Se você escolher uma tarefa na qual já é treinado, você fica especializado nesta tarefa. Você não pode escolher uma tarefa na qual já seja especializado.

Alcançar Além (3 pontos de Intelecto): Ao usar Alcançar Além, você pode acessar o treinamento em uma perícia fornecida por um foco que tenha em outra recursão. Você deve ter usado a perícia na recursão dela pelo menos uma vez anteriormente. Você pode usar a perícia uma vez. Para usar novamente, você deve usar Alcançar Além novamente. Facilitador.

Reviravoltas: Escolha uma das seguintes reviravoltas (ou uma reviravolta de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas reviravoltas de primeiro grau por outra diferente de primeiro grau.

- **Babel:** Após ouvir um idioma falado por alguns minutos, você pode falar e ser entendido nele. Se continuar a usar o idioma para interagir com falantes nativos, suas perícias melhoram rapidamente, ao ponto que você poderia ser confundido com um falante nativo em apenas algumas horas após de falar o novo idioma. Facilitador.
- **Eficiência (2 ponto de Intelecto):** Você pode fazer uma corda fraca durar mais, tirar mais velocidade de uma motocicleta, melhorar a claridade de uma câmera, fazer uma gambiarra para a luz brilhar mais, acelerar uma conexão de Internet e assim por diante. Você aumenta o nível do objeto em 2 por um minuto ou trata o objeto como um recurso que reduz a dificuldade da tarefa associada em dois passos por um minuto (à sua escolha). Ação para iniciar.
- **Fuga (2 pontos de Velocidade):** Você escapa de contenções, se espreme entre barras, sai do aperto de uma criatura que o segura, sai da areia movediça ou se liberta, de outra forma, do que está te prendendo no lugar. Ação.
- **Coordenação Mãos-Olhos (2 pontos de Velocidade):** Esta reviravolta fornece um recurso em tarefas que envolvam destreza manual, como pungar, arrombar, jogos que envolvam agilidade, entre outros. Cada utilização dura até um minuto. Usos múltiplos substituem o uso anterior. Ação para iniciar.
- **Trespassar (1 ponto de Velocidade):** Este é um ataque a distância bem mirado e penetrante. Você ataca e inflige 1 ponto adicional de dano. Ação.
- **Tecer Ideal (3 pontos de Intelecto):** Após inte-

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

VÍNCULO DO TECEDOR

Jogue um d20 ou escolha da lista a seguir para determinar um fato específico sobre seu antecedente que forneça um vínculo com o resto do mundo. A maioria destes vínculos presume que seu personagem comece na Terra. Adapte-os se você vier de uma recursão ou crie seu próprio acontecimento.

RESULTADO	ANTECEDENTE
1	Um dos seus pais foi um artista famoso em seus primeiros anos e esperava que você se destacasse no mesmo meio.
2	Quando você era adolescente, um de seus irmãos desapareceu e foi dado como morto. O choque dividiu sua família e é algo que você nunca superou.
3	Você foi introduzido em uma sociedade secreta que pretende manter e proteger o conhecimento esotérico, se opondo às forças do mal.
4	Você perdeu um de seus pais para o alcoolismo. Ele ou ela ainda pode estar vivo, mas você ficaria sob grande pressão para perdoá-lo.
5	Você não se lembra de nada que aconteceu com você antes dos 18 anos de idade.
6	Seus avós o criaram em uma fazenda de gado leiteiro, longe dos movimentados centros urbanos. Você gosta de pensar que a educação caseira que recebeu o preparou para qualquer coisa.
7	Como um órfão, você teve uma infância difícil e sua entrada na idade adulta foi um desafio.
8	Você cresceu na reserva. Quando foi embora, a maioria de seus amigos pensou que você estava abandonando a tribo.
9	Como um ator infantil, você era amado e adorado. Como um adulto, nem tanto.
10	Você tem um rival irritante que sempre parece entrar em seu caminho ou atrapalhar seus planos.
11	Você se dedicou até chegar à posição de porta-voz de uma empresa de médio porte.
12	Seus vizinhos foram assassinados e o mistério permanece sem solução.
13	Você viajou por todo o mundo e, durante esse tempo, acumulou uma grande coleção de lembranças estranhas.
14	Sua namorada da escola acabou ficando com seu melhor amigo. Agora ex-melhor amigo.
15	Você faz parte de uma minoria caluniada, mas trabalha para trazer a injustiça da sua situação para a atenção do público.
16	Você é proprietário da metade de um bar local, onde é um gênio na criação de bebidas especiais.
17	Uma vez você tirou um relógio caro de um executivo poderoso na lábia, mas, ao fazê-lo, ganhou a inimizade do executivo.
18	Você costumava atuar em um teatro itinerante e eles lembram de você com carinho (assim como as pessoas nos lugares que visitou).
19	Você ganhou um concurso de Escritores Aspirantes do Amanhã para um conto que escreveu e agora você tem um par de ofertas de editoras para escrever um romance.
20	Alguém roubou sua identidade, drenou suas contas bancárias e é procurado com relação a uma série de crimes violentos.

"É uma coisa quando vamos lá, para o mundo maluco deles. Eu tolero sua magia, sua ciência maluca ou o que for. Mas quando eles vêm aqui, aí eu fico nervoso."
~Ron Stayton, ex-agente do Acervo

ragir com outra criatura que possa ouvi-lo e entendê-lo por pelo menos um minuto, você pode usar uma reviravolta para tentar passar temporariamente um ideal para o alvo que não seria convencido de outra forma.

Um ideal é diferente de uma sugestão ou comando específico. Um ideal é um valor abrangente, tal como "toda a vida é sagrada", "meu partido político é o melhor", "crianças devem ser vistas, não ouvidas" e por aí vai. Um ideal influencia o comportamento de uma criatura, mas não o controla.

O ideal transmitido dura enquanto for adequado para a situação, mas geralmente, pelo menos, por algumas horas. O ideal transmitido fica em perigo se uma pessoa amistosa à criatura passar um minuto ou mais tentando trazer o alvo de volta a si. Ação.

TECEDOR DE TERCEIRO GRAU

Tecedores de terceiro grau têm a seguintes habilidades:

Especialista no Uso de Cifra: Você pode carregar três cifras ao mesmo tempo.

Perícia: Você se torna treinado em uma tarefa a sua escolha (exceto de ataque e defesa). Se você escolher uma tarefa na qual já é treinado, você fica especializado nesta tarefa. Você não pode escolher uma tarefa na qual já seja especializado.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Embora as pessoas às vezes usem o termo "tecedor" como uma etiqueta derrogatória, a maioria dos tecedores verdadeiros usam o nome como uma insígnia de honra.

Reviravoltas: Escolha uma das seguintes reviravoltas (ou uma reviravolta de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas reviravoltas de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Misturar-se (4 pontos de Intelecto):** Quando você usa Misturar-se, as criaturas ainda o enxergam, mas não dão importância para sua presença por cerca de um minuto. Enquanto estiver misturado, você é especializado em furtividade e nas tarefas de defesa de Velocidade. Esse efeito termina se você fizer alguma coisa para revelar a sua presença ou posição — atacar, realizar uma reviravolta, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, você poderá recuperar o período restante do efeito através de uma ação para focar em parecer inócuo e como se pertencesse ao local. Ação para iniciar ou reiniciar.
- **Grande Mentira (3 ponto de Intelecto):** Você convence uma criatura inteligente que possa entendê-lo e não seja hostil sobre algo que é ampla e obviamente falso. Ação.
- **Leitura da Mente (4 pontos de Intelecto):** Você consegue ler os pensamentos superficiais de uma criatura dentro do seu alcance curto, mesmo que o alvo não queira. Você deve ser capaz de ver o alvo. Assim que tiver estabelecido contato, você pode ler os pensamentos do alvo por até um minuto. Se você ou o alvo sair do alcance, a conexão é quebrada. Ação para iniciar.
- **Oratória (4 ponto de Intelecto):** Ao falar com um grupo de criaturas inteligentes que possam entendê-lo e não sejam hostis, você os convence a realizar uma ação cabível na próxima rodada. A ação cabível deve ser acordada com o Mestre. Não deve ser algo que coloque a criatura ou seus aliados em perigo evidente ou seja amplamente fora do personagem. Ação.
- **Saraivada (2 pontos de Velocidade):** Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a pistola automática), você pode disparar múltiplos tiros ao redor do seu alvo para aumentar a chance de acertar. Este movimento usa 1d6+1 unidades de munição (ou toda a munição da arma, se ela tiver menos do que o número obtido no teste). A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem-sucedido, ele causa 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ação.
- **Contar (2 pontos de Intelecto):** Esta reviravolta fornece um recurso para as tarefas que envolvam enganar, persuadir ou intimidar. Cada utilização dura até um minuto. Um novo uso (para trocar de tarefa) substitui o uso anterior. Ação para iniciar.

TECEDOR DE QUARTO GRAU

Tecedores de quarto grau têm a seguintes habilidades:

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa a sua escolha (exceto de ataque e defesa). Se você escolher uma tarefa na qual já é treinado, você fica especializado nesta tarefa. Você não pode escolher uma tarefa na qual já seja especializado.

Reviravoltas: Escolha uma das seguintes reviravoltas (ou uma reviravolta de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas reviravoltas de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Antecipar Ataque (4 pontos de Intelecto):** Você pode sentir quando e como as criaturas que atacam farão seus ataques. A dificuldade dos testes de defesa de Velocidade é reduzida em um passo por um minuto. Ação.
- **Finta (2 pontos de Velocidade):** Se você usar uma ação despistando ou distraindo, na próxima rodada você pode tirar vantagem das defesas reduzidas do seu oponente Faça um teste de ataque corpo a corpo contra tal oponente. A dificuldade do teste é diminuída em um passo. Se seu ataque for bem-sucedido, ele inflige 4 pontos adicionais de dano. Ação.
- **Raciocínio Rápido:** Ao realizar uma tarefa que normalmente exigiria o gasto de pontos da sua Reserva de Intelecto, você pode gastar pontos da sua Reserva de Velocidade ao invés disso. Facilitador.
- **Ler os Sinais (4 pontos de Intelecto):** Você examina uma área e descobre detalhes precisos e úteis sobre o passado (se existir). Você pode fazer ao Mestre até quatro perguntas sobre a área imediata, mas cada uma exige seu próprio teste. Ação.
- **Sugestão (4 pontos de Intelecto):** Você sugere uma ação para outra criatura dentro do seu alcance imediato. Se a ação não parecer completamente contra a natureza da criatura, ela segue a sua sugestão. A criatura deve ser de nível 2 ou menor. O efeito da sua sugestão dura por até um minuto.

Em vez de empregar um nível de Esforço para reduzir a dificuldade, você pode empregá-lo para aumentar o nível máximo do alvo que pode afetar em 1. Ao usar esta reviravolta, você descobre imediatamente o nível da criatura (se ainda não souber). Se o nível dela for maior do que 2, você pode empregar imediatamente os níveis de Esforço para aumentar o nível máximo permitido (até o nível da criatura).

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Quando os efeitos da sua reviravolta terminarem, a criatura se lembra de seguir a sugestão, mas acredita que escolheu fazê-lo por vontade própria. Ação para iniciar.

TECEDOR DE QUINTO GRAU

Tecedores de quinto grau têm a seguintes habilidades:

Adepto no Uso de Cifra: Você pode carregar quatro cifras ao mesmo tempo.

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa a sua escolha (exceto de ataque e defesa). Se você escolher uma tarefa na qual já é treinado, você fica especializado nesta tarefa. Você não pode escolher uma tarefa na qual já seja especializado.

Reviravoltas: Escolha uma das seguintes reviravoltas (ou uma reviravolta de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas reviravoltas de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Saraivada em Arco (3 pontos de Velocidade):** Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a pistola automática),você pode disparar com sua arma contra até três alvos (todos um ao lado do outro) como uma ação simples. Faça um teste de ataque separado para cada alvo. A dificuldade de cada de ataque é aumentada em um passo. Ação.
- **Proteção de Energia (4+ pontos de Intelecto):** Escolha um tipo discreto de energia com que você tenha experiência (como calor, sônico, eletricidade e assim por diante). Você deve estar familiarizado com o tipo de energia. Por exemplo, se você não tiver experiência com um tipo específico de energia extradimensional, não pode se proteger contra ela. Você recebe +10 em Armadura contra dano desse tipo de energia por dez minutos. Alternativamente, você recebe +1 em Armadura contra dano dessa energia por um dia.

Em vez de empregar Esforço para diminuir a dificuldade, você pode empregar Esforço para proteger mais alvos, com cada nível de Esforço afetando até dois alvos adicionais. Você deve tocar os alvos adicionais para protegê-los. Ação para iniciar.

- **Gambiarra (5 pontos de Intelecto):** Você cria rapidamente um objeto usando o que parecem ser materiais totalmente inadequados. Você pode criar uma bomba com uma lata de lixo e alguns materiais de limpeza, uma gazua com papel alumínio ou uma espada com uma mobília quebrada. O nível do item determina a dificuldade da tarefa, mas a adequação dos materiais também a modifica. Geralmente, o objeto não pode ser maior do que algo que você possa segurar em uma mão e funciona uma vez (ou, no caso de uma arma ou item similar, é útil essencialmente para um encontro). Se você passar pelo menos dez minutos na tarefa, poderá fazer um item de até nível 5. Não é possível mudar a natureza dos materiais envolvidos. Você não pode pegar hastes de metal e fazer uma pilha de moedas de ouro ou uma cesta de vime, por exemplo. Ação.

- **Perícia em Ataques:** Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

TECEDOR DE SEXTO GRAU

Tecedores de sexto grau têm a seguintes habilidades:

Perícias: Você se torna treinado em uma tarefa a sua escolha (exceto de ataque e defesa). Se você escolher uma tarefa na qual já é treinado, você fica especializado nesta tarefa. Você não pode escolher uma tarefa na qual já seja especializado.

Reviravoltas: Escolha uma das seguintes reviravoltas (ou uma reviravolta de um grau inferior) para adicionar ao seu repertório. Além disso, você pode substituir uma das suas reviravoltas de grau inferior por outra diferente do mesmo grau inferior.

- **Gerenciar Batalha (4 pontos de Intelecto):** Enquanto você gastar sua ação em cada rodada dando ordens ou conselhos, a dificuldade das ações de ataque e defesa dos aliados dentro do seu alcance curto é reduzida em um passo. Ação.
- **Perícia em Ataques:** Escolha um tipo de ataque, até mesmo um no qual você seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Se você já for treinado nesse tipo de ataque, em vez disso se torna especializado nesse tipo de ataque. Facilitador.
- **Sentidos Verdadeiros:** Você consegue enxergar na escuridão completa por até 15 metros como

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

se fosse na penumbra. Você reconhece hologramas, disfarces, ilusões de ótica, imitação de som e outros truques do gênero (para todos os sentidos) pelo que eles são. Facilitador.

- **Palavra de Comando (6 pontos de Intelecto + cifra nível 6):** Você profere uma palavra tão poderosa que, para abastecê-la, é preciso sacrificar uma cifra de nível 6 ou mais em sua posse. Você emite a Palavra de Comando para uma criatura dentro do seu alcance longo que você possa ver. Ela não precisa ouvi-lo para ser afetada. Alvos nativos da Terra são afetados se você tiver sucesso em um ataque de Intelecto para persuadir. Alvos nativos de uma recursão ou do Strange (incluindo planetívoros) são afetados automaticamente.

Os alvos afetados devem obedecer ao comando por várias horas antes que estarem livres para agir como desejarem. Alvos que sejam atacados enquanto estiverem sob efeito do seu comando podem se defender. Comandos típicos incluem "Fuja", "Acalme-se", "Venha" e "Pare". O Mestre decide como o alvo age após o comando ser dado. Ação.

Esperto, página 46

EXEMPLO DE TECEDOR

Torah quer jogar com uma tecedora. Ela foi atraída pela ideia de persuadir pessoas sobre sua maneira de pensar. Ela coloca 3 dos seus pontos adicionais em sua Reserva de Intelecto (aumentando para 13), 2 pontos na Reserva de Velocidade (subindo para 11) e 1 ponto na Reserva de Potência (aumentando para 10). Uma tecedora inicial tem Margem de Intelecto 1, Margem de Velocidade 1 e, como uma personagem de primeiro grau, seu Esforço é 1.

Torah recebe a reviravolta Translação automaticamente. Para suas outras duas reviravoltas de primeiro grau, ela escolhe Engabelar e Cativar. Ela fala bem e tem raciocínio rápido. Ela escolhe ser treinada em persuasão.

Sua personagem pode carregar duas cifras. O Mestre decide que um item é uma tatuagem temporária do Torah +1 de bônus em sua Margem de Intelecto por uma hora e a outra é um óleo para sua faca que, quando aplicado, considera que o próximo ataque dela tirou um 20.

Torah ainda precisa escolher seu descritor e seu foco. Para seu descritor, ela escolhe Esperto para complementar a ideia de hacker, então ela adiciona 2 à sua Reserva de Intelecto, aumentando para 15. O descritor Esperto também significa que ela é treinada em mentiras e enganações (o que funciona para uma hacker), testes de defesa contra efeitos mentais e em identificar e avaliar coisas. Infelizmente, ela não se destaca na leitura, estudo ou lembrança de detalhes. Aparentemente, ela prefere agir na hora do que planejar com antecedência.

Para seu foco, ela decide que Explora o Sistema. No primeiro grau, ela pode Hackear o Impossível, que parece completar a ideia da hacker.

Ela começa com um notebook, um smartphone e uma arma à escolha. Torah escolhe uma faca. A faca é uma arma leve, por isso, ela diminui a dificuldade dos testes de ataque com ela, mas inflige apenas 2 pontos de dano.

Torah é uma tecedora Esperta que Explora o Sistema.

Explora o Sistema, página 83
Hackear o Impossível, página 83
Arma leve, página 86

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 5

DESCRITOR DE PERSONAGEM

Seu descritor define o seu personagem — é o seu jeito em tudo que você faz. As diferenças entre um paradoxo Sortudo e um paradoxo Impetuoso são consideráveis. O descritor muda a forma que esses personagens realizam cada ação. Seu descritor coloca seu personagem na situação (a primeira aventura, que inicia a campanha) e ajuda a dar motivação. É o adjetivo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Descritores oferecem um pacote único de habilidades, perícias ou modificações para as suas Reservas de estatística. Nem todas as ofertas de um descritor são modificações positivas de personagem. Por exemplo, alguns descritores têm inaptidões — tarefas em que um personagem não é bom. É possível pensar nas inaptidões como "perícias negativas" — em vez de ser um passo melhor naquele tipo de tarefa, você é um passo pior. Se você se tornar perito em uma tarefa em que tenha inaptidão, eles se anulam. Lembre-se de que os personagens são definidos tanto pelo que eles não são bons quanto pelo que eles são bons.

Os descritores também oferecem algumas sugestões breves de como seu personagem se envolveu com o resto do grupo em sua primeira aventura. Você pode usá-las ou não, como desejar.

Você pode escolher qualquer descritor que quiser, independentemente de ser um paradoxo, um tecedor ou um vetor.

ATRAENTE

Você é atraente para os outros, mas talvez mais importante, você é simpático e carismático. Você tem aquela "coisa especial" que atrai os outros. Geralmente, você sabe a coisa certa para fazer alguém sorrir, relaxar ou incentivá-lo a agir. As pessoas gostam de você, querem ajudá-lo e querem ser suas amigas. Você recebe as seguintes características:

DESCRITORES

Atraente	Gracioso
Cético	Impetuoso
Resistente	Inteligente
Esperto	Perspicaz
Estranho	Sortudo
Forte	Veloz
Furtivo	

Carismático: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em interações sociais agradáveis.

Resistente ao Charme: Você sabe como outros podem manipular e encantar pessoas e percebe quando essas táticas são usadas em você. Por causa dessa consciência, você é treinado em resistir a qualquer tipo de persuasão ou sedução, se assim desejar.

Reserva de Intelecto, página 16

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Você encontrou um completo estranho (um dos outros PJs) e o encantou tanto que ele o convidou para acompanhá-lo.
2. Os PJs estavam procurando outra pessoa, mas você os convenceu que era a pessoa perfeita para se juntar a eles.
3. Puro acaso - porque você simplesmente segue o fluxo das coisas e tudo geralmente funciona bem.
4. Seu jeito carismático tirou um dos PJs de uma situação difícil há muito tempo e ele sempre pede que você o acompanhe em novas aventuras.

CÉTICO

Você possui uma atitude de questionamento a respeito das alegações que muitas vezes são tidas como verdade pelos outros. Você não é

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

necessariamente um "São Tomé" (um cético que se recusa a acreditar em qualquer coisa sem experiência pessoal direta), mas sempre se beneficiou ao questionar as declarações, opiniões e conhecimentos que foram apresentados por outros.

Você recebe as seguintes características:

Criterioso: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Reserva de Intelecto, página 16

Perícia: Você é treinado em identificar.

Identificar, página 104

Perícia: Você é treinado em todas as ações que envolvam ver através de um truque, ilusão, ardil retórico projetado para contornar o problema ou uma mentira. Por exemplo, você é melhor em manter seu olho no copo contendo a bola escondida, sentir uma ilusão ou perceber se alguém está mentindo para você (mas apenas se você se concentrar especificamente e usar essa perícia).

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Você ouviu outros PJs conversando sobre um tópico com uma opinião sobre a qual você era bem cético, então você decidiu abordar o grupo e pedir uma prova.
2. Você estava seguindo um dos outros PJs porque suspeitava dele, o que o levou para a ação.
3. Sua teoria sobre a inexistência do sobrenatural pode ser invalidada pelos seus próprios sentidos, então você foi em frente.
4. Você precisa de dinheiro para financiar sua pesquisa.

ESPERTO

Você é inteligente, pensando com bastante agilidade. Você entende as pessoas e pode enganá-las, mas raramente é enganado de volta. Uma vez que vê facilmente as coisas como elas são, você conhece os caminhos do local, mede as ameaças e os aliados e avalia as situações com precisão. Talvez você seja fisicamente atraente ou use seu raciocínio para superar imperfeições físicas ou mentais.

Você recebe as seguintes características:

Sagaz: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em todas as interações envolvendo mentiras ou enganações.

Perícia: Você é treinado em testes de defesa para resistir a efeitos mentais.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas que envolvam identificar ou avaliar perigos, mentiras, qualidade, importância, função ou poder.

Inaptidão: Você nunca foi bom em estudar ou em reter conhecimentos triviais. A dificuldade de cada tarefa que envolva tradição, conhecimento ou compreensão é aumentada em um passo.

Equipamento Adicional: Você enxerga através dos esquemas dos outros e ocasionalmente os convence a acreditar em você — mesmo quando, por acaso, não deveriam. Graças ao seu comportamento esperto, você sempre começa com $200 extras (ou o equivalente local) sempre que aparecer em uma recursão nova pela primeira vez.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Você convenceu um dos outros PJs a contar-lhe o que ele estava fazendo.
2. De longe, você viu que algo interessante estava acontecendo.
3. Você se meteu na situação porque pensou que poderia ganhar algum dinheiro.
4. Você suspeita que os outros PJs não terão sucesso sem você.

ESTRANHO

As pessoas são estranhas, mas ninguém é mais do que você. Você nunca se encaixou, por isso, lugares que deveriam ser familiares eram estranhos e as pessoas que você deveria conhecer eram estranhas. Até onde você sabe, todo mundo pensava o mesmo de você. Às vezes, até mesmo ruas perfeitamente pavimentadas pareciam desniveladas quando você se sentia especialmente fora do lugar. Mas tudo mudou quando você descobriu a verdade: o Strange existe e você é Strange.

Você recebe as seguintes características:

Versátil: +2 para a sua Reserva de Intelecto, +1 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em todas as ações que envolvam reconhecer e entender o Strange, seus efeitos, seus habitantes, incluindo identificar visitantes transladados de recursões alternativas, assim como identificar e entender cifras.

Como alternativa, você é treinado em surfe fractal ou navegação na Caosfera. Seja qual for sua escolha, ela lhe fornece -1 de absorção contra fatores positivos da alienação por ser exposto ao Strange.

Surfe fractal, página 215
Navegação na Caosfera, página 215
Alienação, página 216

Sentir Algo Strange: Você pode sentir se criaturas de uma recursão alternativa, criaturas do Strange, cifras do Strange ou outros fenômenos relacionados estão ativos em situações onde sua presença não for óbvia. Você deve estudar um objeto ou lugar atentamente por um minuto para sentir a situação.

Inaptidão: Uma vez que você frequentemente parece estranho para os outros, assim como

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

eles são para você, as pessoas tem mais dificuldade para interagir com você, chegando ao ponto deles não lembrarem o seu nome. A dificuldade de cada de tarefa que envolva charme, persuasão, etiqueta ou enganação é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Um sonho lhe guiou até este ponto.
2. Você precisa de dinheiro para financiar seus estudos.
3. Você acreditava que a missão seria uma ótima forma de aprender sobre o Strange.
4. Uma criatura de outra recursão veio através de um portal impróprio. Antes de morrer, ela te disse onde você poderia saber mais.

FORTE

Você é extremamente forte e fisicamente poderoso e usa bem essas qualidades, seja por meio de violência ou de grandes feitos Você provavelmente tem uma constituição robusta e músculos impressionantes.

Você recebe as seguintes características:

Muito Poderoso: +4 para a sua Reserva de Potência.

Perícia: Você é treinado em todas as ações envolvendo quebrar objetos inanimados.

Perícia: Você é treinado em todas as ações de saltar.

Equipamento Adicional: Você tem uma arma média ou uma arma pesada extra.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Um dos PJs foi bom com você no passado e, para agradecê-lo, você se ofereceu para protegê-lo.
2. Um dos outros PJs o convenceu de que entrar no grupo seria do seu interesse.
3. Você perdeu uma aposta e teve que assumir o lugar de alguém nesta missão.
4. Os PJs o recrutaram após descobrir sobre suas habilidades físicas.

FURTIVO

Você é sorrateiro, escorregadio e cuidadoso. Esses talentos ajudam-no a se esconder, se mover silenciosamente e sacar truques que exigem prestidigitação. Muito provavelmente, você é pequeno e robusto. Entretanto, você não é muito de dar arrancadas — você tem mais destreza do que pés ligeiros.

"Odeio transladar para a Terra. As pessoas de lá são tão presunçosas em sua garantia de que sabem a realidade de seu mundo e, na verdade, não sabem nada. Eles me deixam enjoado". ~Infiltrador ruk Eth-kati

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Você recebe as seguintes características:

Ligeiro: +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas de furtividade.

Perícia: Você é treinado em todas as interações envolvendo mentiras ou enganações.

Perícia: Você é treinado em todas as habilidades especiais envolvendo ilusões ou enganações.

Inaptidão: Você é sorrateiro, mas não rápido. A dificuldade de todas as tarefas relacionadas a movimento é um passo mais alta para você.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Você tentou roubar um dos PJs. Esse personagem o pegou no ato e forçou a vir com ele.
2. Você estava seguindo um dos outros PJs por seus próprios motivos, o que o levou à ação.
3. Um empregador secretamente o pagou para que se envolvesse.
4. Você ouviu os outros PJs falando sobre um tema que lhe interessou, portanto você decidiu se aproximar do grupo.

Gracioso

Você tem um senso perfeito de equilíbrio, movimento e fala com graça e beleza. Você é rápido, flexível e ágil. Seu corpo é perfeitamente apropriado para dançar e você usa essa vantagem em combate para esquivar de golpes. Você pode usar trajes que melhorem seus movimentos ágeis e seu senso de estilo.

Você recebe as seguintes características:

Ágil: +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo equilíbrio e movimentos cuidadosos.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas envolvendo artes performáticas.

Perícia: Você é treinado em todas as tarefas de defesa de Velocidade.

Defesa de Velocidade, página 115

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Contrariando seu bom senso, você se juntou aos outros PJs porque você viu que estavam em perigo.
2. Um dos outros PJs o convenceu de que entrar no grupo seria uma boa ideia.
3. Seus reflexos rápidos salvaram um dos outros PJs de uma situação precária e eles o convidaram a se juntar a eles como uma forma de dizer obrigado.
4. Há uma recompensa envolvida e você precisa de dinheiro.

Impetuoso

Você é um tipo determinado, confiante em suas habilidades, energético e, talvez, um pouco irreverente em relação a ideias que não concorda. Algumas pessoas te chamam de ousado e corajoso, mas aqueles que você colocou em seu lugar pode chamá-lo de pomposo e arrogante. Que seja. Não é a sua natureza se importar com o que as outras pessoas pensam sobre você, a menos que essas pessoas sejam seus amigos ou família. Alguém tão impetuoso quanto você sabe que, às vezes, os amigos vêm em primeiro lugar.

Você recebe as seguintes características:

Energético: +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em iniciativa.

Ousado: Você é treinado em todas as ações que envolvam superar ou ignorar os efeitos do medo ou da intimidação.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Você percebeu que algo estranho estava acontecendo e, sem pensar muito, entrou com tudo.
2. Você apareceu quando e onde foi desafiado porque, ei, você não foge de desafios.
3. Alguém te chamou, mas, ao invés de entrar em uma luta, você entrou na sua situação atual.
4. Você disse ao seu amigo que nada poderia te assustar e nada que você visse o faria mudar de ideia. Ele o levou até o ponto atual.

Inteligente

Você é muito sagaz. A sua memória é afiada e você compreende com facilidade conceitos complicados. Essa aptidão não significa necessariamente que você teve anos de educação formal, mas que aprendeu muito na sua vida, principalmente porque você pega as coisas rapidamente e guarda muita informação.

Você recebe as seguintes características:

Sagaz: +2 em sua Reserva de Intelecto.

Perícia: Você é treinado em uma área do conhecimento à sua escolha.

Perícia: Você é treinado em todas as ações que envolvam lembrar ou memorizar as coisas que você experimentou diretamente. Por exemplo, ao invés de ser bom em se recordar de detalhes de geografia que tenha lido em um livro, você pode se lembrar de um caminho através de um conjunto de túneis que explorou antes.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

se envolveu na primeira aventura.

1. Um dos outros PJs pediu sua opinião sobre a missão, sabendo que se você achasse que era uma boa ideia, então provavelmente era mesmo.
2. Você enxergou valor no que os outros PJs estavam fazendo.
3. Você acreditava que a tarefa poderia levar a descobertas importantes e interessantes.
4. Um colega pediu que você fizesse parte na missão como um favor.

PERSPICAZ

Você é perceptivo e bem consciente dos seus arredores. Você percebe os pequenos detalhes e se lembra deles. Pode ser difícil surpreendê-lo.

Você recebe as seguintes características:

Perícia: Você é treinado em ações de iniciativa.

Perícia: Você é treinado em ações de percepção.

Encontrar a Falha: Se um oponente tiver uma fraqueza direta (toma dano adicional de fogo, não pode enxergar com o olho esquerdo, entre outras), o Mestre te contará qual é.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Você ouviu sobre o que estava acontecendo, viu uma falha no plano dos outros PJs e se juntou a eles para ajudá-los.
2. Você percebeu que os PJs têm um oponente (ou, pelo menos, um rastro) que eles não haviam notado.
3. Você viu que os outros PJs estavam fazendo algo interessante e se envolveu.
4. Você notou que algumas coisas estranhas estavam acontecendo e tudo parecia estar relacionado.

RESISTENTE

Você é forte e aguenta muito castigo físico. Você pode ter ossos grandes e queixo quadrado. Personagens resistentes frequentemente têm cicatrizes visíveis.

Você recebe as seguintes características:

Resiliente: +1 em Armadura.

Saudável: Adicione 1 aos pontos que você recupera quando faz um teste de recuperação.

Perícia: Você é treinado em ações de defesa de Potência.

Equipamento Adicional: Você recebe uma arma leve extra sempre que translada para uma recursão diferente.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Você está trabalhando como o guarda-costas de um dos outros PJs.
2. Um dos PJs é seu irmão ou irmã e você veio junto para tomar conta.
3. Você precisa de dinheiro porque sua família está endividada.
4. Você entrou em cena para defender um dos PJs quando esse personagem foi ameaçado. Enquanto conversava com ele depois, ouviu falar sobre a tarefa do grupo.

SORTUDO

Você confia no acaso e na boa sorte oportuna para passar por muitas situações. Quando as pessoas dizem que alguém tem uma estrela da sorte, esse alguém é você. Ao tentar fazer algo novo, não importa quão desconhecida seja a tarefa, você frequentemente consegue obter algum sucesso. Mesmo quando o desastre acontece, raramente é tão ruim quanto poderia ser. Mais frequentemente, as coisas pequenas parecem sair do seu jeito, você ganha concursos e está sempre no lugar certo na hora certa. Você recebe as seguintes características:

Reserva de Sorte: Você tem uma Reserva adicional chamada de Sorte que começa com 3 pontos e ela tem o valor máximo de 3 pontos. Ao gastar pontos de outra Reserva, você pode pegar um, dois ou todos os pontos da sua Reserva de Sorte. Ao fazer um teste

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Marcador de dano, página 108

de recuperação, sua Reserva de Sorte é uma Reserva adicional na qual você pode adicionar os pontos recuperados. Quando sua Reserva de Sorte estiver em 0, ela não é considerada contra seu marcador de dano. Facilitador.

Vantagem: Quando você usa 1 XP para refazer um teste de d20 para qualquer efeito que o afete, adicione +3 no novo teste.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Sabendo que pessoas sortudas percebem e tiram vantagem de oportunidades, você se envolveu em sua primeira aventura por escolha própria.
2. Você literalmente trombou com alguém nesta aventura por pura sorte.
3. Você encontrou uma maleta ao longo da estrada. Ela estava batida, mas, dentro dela, você encontrou muitos documentos estranhos que o levaram até aqui.
4. Sua sorte te salvou quando você evitou um carro em alta velocidade ao cair acidentalmente em um bueiro aberto. Embaixo da rua, você encontrou algo que não poderia ignorar.

Teste de defesa, página 115

"Ieeeeu num ti vi aqui ants..... E issu num contece munto". ~Nativo anônimo de Innsmouth

VELOZ

Você é ligeiro. Uma vez que você é rápido, pode realizar tarefas de forma mais rápida do que os outros. E não são apenas seus pés que são ligeiros — você é rápido com suas mãos e pode pensar e reagir rapidamente. Você até mesmo fala rapidamente.

Você recebe as seguintes características:

Energético: +2 para a sua Reserva de Velocidade.

Perícia: Você é treinado em correr.

Rápido: Você pode se mover a uma distância curta e ainda fazer outra ação na mesma rodada ou pode mover uma longa distância como sua ação sem precisar de qualquer tipo de teste.

Inaptidão: Você é um velocista, não um maratonista. Você não tem muito vigor. A dificuldade de qualquer teste de defesa de Potência é aumentada em um passo.

Ligação Inicial à Primeira Aventura: A partir da lista de opções abaixo, escolha como você se envolveu na primeira aventura.

1. Você entrou para salvar a vida do outro PJ que estava em grande necessidade.
2. Um dos outros PJs o recrutou por causa dos seus talentos únicos.
3. Você é impulsivo e isso parecia uma boa ideia no momento.
4. A missão tem uma ligação com um objetivo pessoal seu.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 6

FOCO DE PERSONAGEM

Seu foco é o que torna seu personagem único. PJs em um grupo não devem ter o mesmo foco. Seu foco dá benefícios quando você cria seu personagem e cada vez que ele ascende para o próximo grau. É o verbo da sentença "Eu sou um *substantivo adjetivo* que *verbo*".

Ao escolher um foco de personagem, você obtém um vínculo especial com um ou mais companheiros PJs, uma habilidade de primeiro grau e, talvez, um equipamento inicial adicional. Alguns focos oferecem leves alterações dos talentos usados por paradoxos, tecedores e vetores. Cada foco também oferece sugestões para o Mestre e o jogador dos efeitos ou consequências possíveis de testes realmente bons ou realmente ruins.

Conforme você progride para um novo grau, seu foco lhe garante mais habilidades. Cada benefício de grau é geralmente chamado de Ação ou Facilitador. Se a habilidade for uma Ação, é preciso realizar uma ação para usá-la. Se for um Facilitador, ela deixa as outras ações melhores ou dá outro benefício, mas não é uma ação. Uma habilidade que permite criar uma chuva de fogo sobre os inimigos é uma ação. Uma habilidade que conceda dano adicional quando você faz ataques é um facilitador. Você pode usar um facilitador no mesmo turno que realiza outra ação.

Cada benefício de grau é independente e cumulativo com outros benefícios de outros graus (a menos que seja indicado o contrário). Assim, se sua habilidade de primeiro grau lhe concede +1 em Armadura e sua habilidade de quarto grau também concede +1 em Armadura, quando você chegar ao quarto grau, terá um total em +2 para Armadura.

ABRAÇA A ASCENDÊNCIA QEFILIM

Você é um qefilim, o que significa que seus ancestrais eram servidores das Encarnações. Durante a Era Mitológica, os qefilim eram semidivinos por conta própria e construtores das primeiras civilizações em Ardeyn. Os qefilim ancestrais prosperaram por milhares de anos antes de Lotan dar de ombros, derrubando a

Intromissões do Mestre para quem Abraça a Ascendência Qefilim:
O preconceito racial e os ódios ancestrais podem aparecer dos cantos mais surpreendentes.

Qefilim, página 163
Era Mitológica, página 162

TABELA DE FOCOS

Ardeyn
Abraça a Ascendência Qefilim
Canaliza o Fogo Pecaminoso
Carrega uma Aljava
Empunha Duas Armas ao Mesmo Tempo (A)
Faz Milagres
Habita na Pedra
Mata Dragões
Pastoreia os Mortos
Pratica Feitiçaria da Alma
Vive nos Ermos

Terra
Conduz Experimentos de Ciência Maluca
Entretém (A)
Desvenda Mistérios (A)
Explora o Sistema
Procura Confusão (A)
Tem Licença para Carregar
Lidera (A)
Trabalha Disfarçado (A)

Ruk
Infiltra
Integra Armamento
Processa Informações
Regenera Tecidos
Reproduz
Se Adapta a Qualquer Ambiente (A)
Se Transforma

Especial
Translada (A)

(D) indica um foco arrastável

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Troca de Foco Após a Translação

Seu foco pode mudar quando você se move entre a Terra e uma recursão, ou entre recursões, através do processo de translação. O resultado é que se o seu foco for Desvenda Mistérios na Terra, pode ser Pastoreia os Mortos em Ardeyn. (Seu equipamento e talvez sua raça e antecedentes também mudam, mas seu descritor e seu tipo não.)

Desvenda Mistérios, página 59
Terra, página 147
Pastoreia os Mortos, página 59
Ardeyn, página 160

Sua Nova Aparência e Roupas

Toda vez que você transladar para uma nova recursão, sua aparência, equipamentos e foco podem mudar. Cada foco indica seus novos equipamentos e dá orientações sobre como você pode estar vestido. A menos que você escolha um foco que troque sua aparência física todas as vezes (como Habita na Pedra ou Abraça a Ascendência Qefilim), seu personagem pode ficar com a mesma aparência, independente da recursão para onde translada. De fato, a menos que você diga especificamente para o Mestre que terá uma nova aparência física, será de gênero ou até mesmo de uma raça diferente (entre as disponíveis na recursão específica), o Mestre e os outros jogadores devem presumir que sua aparência física permanece a mesma.

Habita na Pedra, página 64
Abraça a Ascendência Qefilim, página 51

Por exemplo, seu personagem — um atleta musculoso com cabelo escuro e uma face estreita, usando uma jaqueta de couro e atirando com uma pistola na Terra — pode ser um cavaleiro musculoso com cabelo escuro e uma face estreita, usando cota de malha e empunhando uma espada em Ardeyn. Você parece a mesma pessoa, mas o contexto é diferente.

Ao transladar para uma recursão e escolher um novo foco, você ganha e pode usar os poderes oferecidos de cada grau até o grau do seu personagem.

Focos Arrastáveis

Alguns focos são arrastáveis. Isso significa que, se você começa com um foco em seu contexto adequado, poderá mantê-lo quando transladar para outro mundo. Você está "arrastando" seu foco consigo. Se você tiver um foco arrastável, mas decidir trocar o seu foco ao transladar, você não recupera o foco arrastável novamente a menos que volte ao mundo original ao qual ele está conectado. De lá, você pode arrastá-lo de novo, se quiser. Assim, se você começa na Terra com o foco Lidera, é possível mantê-lo, se desejar, arrastando consigo para Ardeyn. Contudo, se você transladar para Ruk e escolher não o arrastar, tal como Infiltra, você não pode recuperar Lidera até voltar para Terra. Resumindo, um foco arrastável deve ser realmente "arrastado" de uma recursão para outra. Este processo poderia permitir que você tivesse um foco diferente na mesma recursão para visitas diferentes e isso é aceitável.

Lidera, página 67
Ruk, página 190
Infiltra, página 65

Quando você arrasta um foco, seus equipamentos se adaptam ao contexto da melhor forma possível. Você provavelmente escolhe novas armas e uma armadura apropriada para a recursão e os outros equipamentos são substituídos por itens similares, se possível (o Mestre e o jogador devem trabalhar juntos para determinar os detalhes). São fornecidas sugestões de equipamentos para focos arrastáveis conforme o adequado dentro da margem.

Translada (foco), página 82

Focos arrastáveis estão marcados com um (A) na tabela. Perceba que o foco Translada é especial. Você não pode começar com este foco, mas pode adotá-lo após qualquer translação que fizer e, uma vez que ele é arrastável, pode mantê-lo após a próxima translação. Diferente de outros focos arrastáveis, você pode recuperar Translada após transladar para qualquer recursão nova.

Entretém, página 60

A critério do Mestre, os jogadores podem escolher um foco arrastável para seu personagem em um mundo diferente daquele ao qual o foco está normalmente associado. Por exemplo, você pode iniciar com um personagem em Ardeyn com o foco Entretém ou um personagem de Ruk que Desvenda Mistérios. Além do equipamento inicial, não há muito problema para adaptar rapidamente um foco arrastável para ter origem em qualquer recursão.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

maioria desses impérios ancestrais e dando a luz aos humanos, algo visto por alguns como uma maldição. Depois, quando a Guerra traiu o Criador e as Encarnações foram embora, isso também aconteceu com a natureza semidivina dos qefilim, que se tornaram criaturas mortais. Uma vez que o resquício do sangue antigo continua forte em você, que descobriu pergaminhos antigos sobre o poder dos qefilim ou devido a um motivo que você ainda não entende totalmente, tal poder dos dias antigos está desperto em você mais uma vez.

Sua pele de ébano, mandíbula alongada e orelhas expressivas o identificam como um qefilim, mas sua luz mítica é mais brilhante e mais pura do que os outros qefilim, o que torna sua graça óbvia para qualquer um que o veja. Alguns podem tentar venerá-lo, mas outros o veem como um herege por imitar os antigos qefilim. Portanto, você geralmente reduz sua gloriosa luz mítica e suas habilidades melhoradas quando é possível.

Paradoxos, tecedores e vetores têm a mesma chance de abraçar a ascendência qefilim.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Ela achava que você era um avatar de uma Encarnação recém-retornada por um tempo, mas já parou de fazer isso e o trata como um igual.
2. Escolha um PJ que seja um humano. Você tinha muitas suspeitas desse personagem no início, acreditando que ele, como humano, pudesse ser um Lotanista em segredo. Desde então, você reduziu suas acusações.
3. Escolha uma PJ. Ela parece potencialmente interessada em aprender a tradição dos qefilim e você gosta de deleitá-la com seus contos.
4. Escolha um PJ. Ele conhece sua verdadeira natureza, mesmo que mais ninguém saiba.

Equipamentos: Roupas de Ardeyn, armadura a sua escolha, duas armas a sua escolha (ou uma arma e um escudo), uma relíquia na forma de um distintivo usado por um ancestral, um kit do explorador e 400 coroas.

Habilidades de Luz Mítica: Ao executar manobras, revisões ou reviravoltas que normalmente usariam a força ou outra energia, em vez disso, elas utilizam a energia semidivina da sua luz mítica. Por exemplo, um ataque de Exceção é uma confluência de forças fundamentais, mas, quando você o utiliza, o efeito parece se manifestar de um pulso da sua luz mítica. Esta alteração não muda nada, exceto o tipo de dano.

Sugestão de Efeito Menor: Sua luz mítica absorve uma pequena carga da sua ação bem-sucedida e volta para você. Você recebe +1 de bônus em ações similares envolvendo a mesma tarefa (como atacar o mesmo inimigo).

Sugestão de Efeito Maior: Sua luz mítica pulsa com glória divina. Faça um ataque imediato contra tal inimigo (usando a mesma estatística da ação que causou o efeito maior). Se o ataque for um sucesso, ele causa 4 pontos de dano de radiância divina.

Grau 1: Ancestral. Escolha um ancestral entre os indicados abaixo. Seu ancestral indica a Encarnação que os seus antepassados serviam e que agora se manifesta em você como uma habilidade semidivina relacionada.

Guerra: Você inflige 1 ponto adicional de dano com armas. Facilitador.

Morte (1 pontos de Intelecto): Você invoca a visão da morte. Energias de decomposição da

Luz Mítica, página 163

Manobra, página 25
Revisão, página 30
Reviravolta, página 38
Exceção, página 32

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

carne tentam arrancar o espírito da carne de uma criatura viva que você possa ver, causando 2 pontos de dano que ignoram Armadura. Ação.

Comércio: Você é treinado em interagir (enganar, intimidar e persuadir) e em tarefas relacionadas a negociação, permuta e contabilidade. Facilitador.

Tradição: Após passar um dia com você, uma vez por dia, cada um dos seus amigos pode reduzir a dificuldade de uma única tarefa em um passo. Facilitador.

Silêncio: Em silêncio, você observa. Você é treinado em tarefas de percepção, iniciativa e furtividade. Facilitador.

Direito (3 pontos de Intelecto): Ao citar uma lei que se encaixe na situação, você evita que um inimigo que possa ouvi-lo e entendê-lo ataque alguém ou alguma coisa por uma rodada. Ação.

Desejo. Durante os descansos, seus amigos e camaradas ficam tão contentes em sua companhia que adicionam 1 em seus testes de recuperação. Facilitador.

Tradição Qefilim. Você é treinado em todos os tópicos relacionados aos qefilim. Facilitador.

Grau 2: Lança de Luz Mítica (2 pontos de Intelecto). Você pode criar uma lança grande de radiância divina com sua luz mítica e jogá-la contra um alvo. Este é um ataque a distância de alcance curto que causa 4 pontos de dano de radiância divina. Ação.

Grau 3: Sentinela (3 pontos de Intelecto). Um alvo que você selecione dentro do seu alcance imediato é marcado com uma runa de proteção angelical por um minuto. Você pode marcar apenas um alvo de cada vez. Se o alvo for atacado, faça um teste baseado em Intelecto. Se tiver sucesso, o atacante deve escolher um alvo diferente para seu ataque. Ação.

Árbitro (3 pontos de Intelecto). Um alvo que você selecione dentro do seu alcance curto é marcado com uma runa de abandono angelical por um minuto. Você pode marcar apenas um alvo de cada vez. Durante esse tempo, todos os ataques contra ele são modificados em um passo a favor do atacante. Ação.

Grau 4: Glória do Divino (3+ pontos de Intelecto). Sua luz mítica pulsa com radiância divina, que ignora a carne e ataca diretamente os espíritos imortais de até três alvos dentro do seu alcance curto (faça um teste de Intelecto contra cada alvo). Esta explosão causa 3 pontos de dano de Intelecto que ignoram Armadura. Para cada 2 pontos adicionais de Intelecto que gastar, você pode fazer um teste de ataque de Intelecto contra um alvo adicional. Se você gastar 1 ponto adicional de Intelecto, todos os alvos que forem atingidos com sucesso também ficam cegos por 1 rodada. Ação.

Lista de equipamentos de Ardeyn, página 89.

Grau 5: Aportação (4 pontos de Intelecto). Você invoca um objeto físico em Ardeyn para você. Você pode escolher qualquer equipamento normal na lista de equipamentos de Ardeyn ou (não mais de uma vez por dia) você pode permitir que o Mestre determine o objeto aleatoriamente. Se você invocar um objeto aleatório, ele tem 15% de chance de ser uma cifra ou um artefato, 45% de chance de ser um equipamento de Ardeyn e 40% de chance de ser um lixo inútil. Você não pode usar esta habilidade para tirar um item segurado por outra criatura. Ação.

Grau 6: Voo (4+ pontos de Intelecto). Você pode voar através do ar por uma hora, tempo durante o qual sua luz mítica brilha. Para cada nível de Esforço empregado, você pode afetar uma criatura adicional do seu tamanho ou menor. Você deve tocar a criatura para conceder o poder do voo (durante esse tempo, ela é contornada pelo brilho da sua luz mítica). Você direciona o movimento da outra criatura e, durante o voo, ela deve permanecer dentro da sua visão ou vai cair. Em termos de movimento sobre a terra, uma criatura voadora move em aproximadamente 32 quilômetros por hora e não é afetada pelo terreno. Ação para iniciar.

CANALIZA O FOGO PECAMINOSO

O fogo de Lotan queima com o pecado da divindade caída. O fogo queima a carne e o pecado queima a mente. Assim, pela vontade do Criador, o fogo de Lotan é contido no centro de Ardeyn, de forma que ele não adoeça ninguém, exceto aqueles que fazem a jornada proibida para encará-lo.

Contudo, você estava entre os poucos que podiam sentir o fogo pecaminoso queimando dentro do centro. Você entendeu seu potencial como uma arma, desafiou os pesadelos gritantes que sofreu e, finalmente, deixou o fogo pecaminoso passar por você sem queimá-lo - sem queimar muito, de qualquer modo. Por causa do fogo que empunha, você eventualmente aprende a sentir os pecados dos outros, motivo pelo qual você é chamado, às vezes, de inquisidor do fogo pecaminoso.

Você provavelmente tem vestes vermelhas e

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

pretas, talvez laranjas e vermelhas. Runas que representem a acusação e a punição estão costuradas nas bainhas de seu casaco ou robes.

Embora a maioria dos inquisidores do fogo pecaminoso sejam paradoxos, tecedores e vetores que empunham o fogo pecaminoso são terríveis.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. Ele sabe sobre um pecado que você cometeu em sua juventude (não como um assassinato, mas sim uma negligência que levou a um resultado ruim).
2. Escolha uma PJ. Você sabe, mas ainda não revelou um conhecimento que tem sobre o passado dela. Ela não sabe que você sabe.
3. Escolha um PJ. Por algum motivo que você não consegue perceber, ele é completamente imune a todas as suas habilidades relacionadas ao fogo pecaminoso.
4. Escolha uma PJ. Você se sente estranhamento protetor em relação a tal personagem e não quer vê-la machucada.

Equipamentos: Roupas de Ardeyn, armadura leve ou média, uma arma à sua escolha, um kit do explorador, uma vela e 10 fósforos e 300 coroas.

Sugestão de Efeito Menor: Uma transgressão que o alvo cometeu contra alguém ou algo que ele valoriza aparece diante dos olhos dele, o que atordoa por uma rodada, tempo no qual a dificuldade de todas as tarefas que ele realiza é modificado em um passo contra ele.

Sugestão de Efeito Maior: Faça um ataque imediato de Toque do Fogo Pecaminoso contra o alvo como parte do seu turno, mesmo que o alvo esteja até o seu alcance longo.

Grau 1: Toque do Fogo Pecaminoso (1 ponto de Intelecto). Suas mãos ardem em chamas. Se você tocar uma criatura, pode escolher causar 3 pontos de dano de calor ou infligir 1 ponto de dano de Intelecto que ignora Armadura. Como alternativa, você pode usar esta habilidade em uma arma. Se você imbuir uma arma com fogo pecaminoso, tal arma inflige 1 ponto adicional de dano de fogo por dez minutos. Ação para tocar ou imbuir. Facilitador para a arma.

Grau 2: Discernir os Pecados (2 pontos de Intelecto): Você pode sentir um ato maligno significativo que uma criatura dentro do seu alcance curto tenha cometido durante sua vida — se tiver cometido algum. Para isso, você deve ser capaz de ver o seu alvo e gastar uma ação se concentrando nele. Se o alvo tiver cometido

Intromissões do Mestre para quem Canaliza o Fogo Pecaminoso: *Alguns veem tal poder como algo demoníaco. Às vezes, os pecados dos outros podem ser surpreendentes ou até mesmo avassaladores.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Sete Regras de Ardeyn, página 162

Câmara da Noite, página 183

PECADOS EM ARDEYN

O ato de trair as Sete Regras de Ardeyn é considerado um pecado. Quando o espírito de uma criatura morta é atraído para a Câmara da Noite, o peso do pecado sobre ela determina seu destino no reino sombrio. A lista abaixo tem as Sete Regras de Ardeyn resumidas e fornece alguns exemplos de atos contra tais regras que são considerados pecados.

AS SETE REGRAS DE ARDEYN

COMÉRCIO. Acúmulo de níveis obscenos de riqueza em face à pobreza
MORTE. Assassinato
DESEJO. Dar a um Stranger ou a um Lotanista acesso a Ardeyn (geralmente por luxúria ou cobiça)
DIREITO. Roubo da subsistência de outro
TRADIÇÃO. Mentiras feitas para prejudicar o outro
SILÊNCIO. Falha ao ajudar o outro quando estiver dentro do seu poder ajudá-lo
GUERRA. Covardia que trai a confiança

Intromissões do Mestre para quem Carrega uma Aljava: *As flechas atingem alvos errados. As cordas do arco quebram.*

algo que o Mestre decida ser um pecado, você sente a possibilidade, embora não o pecado ou pecados específicos.

Durante o próximo minuto, você pode usar o seu ataque de Toque do Fogo Pecaminoso naquele alvo no seu alcance longo, mesmo que não possa ver o alvo (embora você tenha que saber que o alvo está dentro do alcance). Se um ataque seu causar dano, você também descobre a natureza de um dos pecados cometidos pelo alvo. Ação para iniciar.

Lembre-se que um foco que forneça um bônus "permanente" a uma Reserva ou Margem ou que forneça alguma outra grande mudança a um personagem é permanente apenas enquanto tal foco estiver ativo na recursão apropriada. Se o personagem transladar para uma recursão diferente e não arrastar o foco, o bônus desaparece.

Grau 3: Explosão de Fogo Pecaminoso (3+ pontos de Intelecto). Você libera uma conflagração de fogo pecaminoso, queimando até três alvos dentro do seu alcance curto (faça um teste de Intelecto contra cada alvo). Esta explosão causa (a sua escolha) 5 pontos de dano de fogo ou 3 pontos de dano de Intelecto (o último ignora Armadura). Para cada 2 pontos adicionais de Intelecto que gastar, você pode fazer um teste de ataque de Intelecto contra um alvo adicional. Ação.

Grau 4: Resistir Tentação. Quando você se defende de ataques e efeitos que o forçariam a agir de forma que você não gostaria, a dificuldade é modificada em dois passos a seu favor. Facilitador.

Grau 5: Punição Certa. Ao fazer um ataque com fogo pecaminoso, uma vez por minuto, você pode refazer qualquer teste de ataque que quiser e escolher o melhor dos dois resultados. Facilitador.

Grau 6: Sem Perdão. Ao fazer um ataque de fogo pecaminoso que cause dano de calor, você causa 2 pontos adicionais de dano. Ao fazer um ataque de fogo pecaminoso que cause dano de Intelecto, você causa 1 ponto adicional de dano. Quando você imbui uma arma com fogo pecaminoso, ela ganha o mesmo bônus ao dano (incluindo a opção de causar dano de Intelecto). Facilitador.

CARREGA UMA ALJAVA

Em Ardeyn, o arco longo e a besta são as armas a distância preferidas pela maioria dos guerreiros, humanos ou qefilim. O arqueiro é um perito em combate, letal em qualquer luta. Com um olho clínico e reflexos rápidos, você consegue eliminar inimigos a distância antes que eles possam alcançá-lo. Um bom arqueiro também aprende a fazer suas próprias flechas e arcos.

Você provavelmente não usa mais do que uma armadura leve, portanto consegue se mover rapidamente quando necessário.

Muitos arqueiros são vetores. Você pode usar esse foco com bestas em vez de arcos, se desejar.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha outro PJ para ser seu verdadeiro amigo que deu para você o arco excelente que você usa atualmente.
2. Escolha dois PJs (de preferência aqueles que tenham a tendência de se colocarem no caminho dos seus ataques). Quando você errar com um arco e o Mestre decidir que você acertou alguém que não o seu alvo, você atinge o um desses dois personagens.
3. Escolha uma PJ. Você a viu admirando suas habilidades em arqueraria várias vezes. Será que ela gostaria de uma aula? (Você não saberá até perguntar.)
4. Escolha um PJ. Quando ele te ajuda a fazer flechas e arcos, o tempo que leva é reduzido pela metade.

Equipamentos: Roupas de Ardeyn, armadura leve, um arco bem feito, duas dúzias de flechas, outra arma à sua escolha, um kit do explorador, ferramentas de fabricação de flechas e 400 coroas.

Sugestão de Efeito Menor: Acerte um tendão ou músculo, o alvo sofre 2 pontos de dano de Velocidade, assim como dano normal.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Sugestão de Efeito Maior: O alvo fica preso no lugar com uma flecha.

Grau 1: Arqueiro. Para ser verdadeiramente letal com um arco, você deve saber onde mirar. Você pode gastar pontos tanto da sua Reserva de Velocidade quanto da de Intelecto para empregar níveis de Esforço para aumentar o seu dano com o arco. Cada nível de Esforço adiciona 3 pontos de dano a um ataque bem-sucedido. Facilitador.

Fabricante de Flechas: Você é treinado em fazer flechas. Facilitador.

Grau 2: Tiro de Cobertura (2 pontos de Velocidade). Em uma rodada em que você ataque com o seu arco, se disparar uma flecha adicional, a dificuldade de ataques e habilidades especiais usadas pelo alvo é aumentada em um passo. Facilitador.

Grau 3: Arqueiro Treinado. Você é treinado em usar arcos. Facilitador.

Mestre Fabricante de Flechas: Você é especializado em fazer flechas. Facilitador.

Grau 4: Tiro Rápido. Se você obtiver um 17 natural ou maior no teste para um ataque com arco, em vez de adicionar dano ou um efeito menor ou maior, você pode fazer outro ataque com seu arco. Esse ataque utiliza o mesmo Esforço e bônus (se tiver algum) do primeiro ataque. Facilitador.

Mestre Fabricante de Arcos. Você é especializado em fazer arcos. Facilitador.

Grau 5: Arqueiro Fenomenal. Você é especializado em usar arcos. Facilitador.

Grau 6: Tiro Poderoso (2 pontos de Potência). Você inflige 3 pontos adicionais de dano com um arco. Os pontos de Potência gastos para usar essa habilidade são adicionados a quaisquer pontos de Velocidade gastos no ataque. Facilitador.

CONDUZ EXPERIMENTOS DE CIÊNCIA MALUCA

Você pode ser um cientista respeitado, tendo sido publicado em vários periódicos. Ou pode ser considerado um excêntrico por seus contemporâneos, seguindo teorias marginais em que outros consideram existir poucas provas. A verdade é que você tem um dom especial para examinar minuciosamente as margens do que é possível. Você pode encontrar novos discernimentos e desbloquear fenômenos curiosos com seus experimentos. Onde outros veem uma cornucópia excêntrica, você filtra as teorias de conspiração para a revelação. Seja conduzindo suas consultas como um contratado do governo, um pesquisador da universidade, um cientista corporativo ou uma pessoa satisfazendo a sua curiosidade no laboratório de garagem, atrás da sua musa, você força os limites do que é possível.

Você provavelmente se preocupa mais com o seu trabalho do que com trivialidades, como sua aparência, boas maneiras, comportamento adequado ou normas sociais, mas, por outro lado, um tipo excêntrico como você também pode virar o jogo sobre este estereótipo.

Paradoxos são os mais óbvios cientistas malucos.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. A personagem acredita que seus experimentos curaram alguém próximo a ela de uma condição fatal. Você não tem certeza do que fez ou se a condição apenas entrou em remissão.
2. Escolha um PJ. Você criou um instrumento científico projetado para dar a este personagem uma noite tranquila de sono, mas agora teme efeitos colaterais inesperados em longo prazo.
3. Escolha um PJ. Você tem certeza que um dos dos seus experimentos de quando você era mais novo e impetuoso é responsável por dar a ele uma conexão com o Strange. O PJ pode não saber disso ou pode se lembrar vagamente de você de um tempo atrás.
4. Escolha uma PJ. Ela pediu que você projetasse uma arma que pudesse atirar através das paredes. Você pegou o dinheiro, mas ainda está trabalhando no protótipo.

Equipamentos: Roupas de rua, kit de ciências de campo, ferramentas leves, um canivete, um smartphone e $2.000.

Sugestão de Efeito Menor: Você descobre uma informação adicional em sua análise.

Sugestão de Efeito Maior: Inimigos dentro da sua visão ficam aturdidos por uma rodada após ver sua criação estranha ou seus resultados. Durante este tempo, a dificuldade de todas as tarefas que eles realizam é modificada em um passo contra eles.

Grau 1: Análise de Laboratório (3 pontos de Intelecto). Você analisa a cena de um crime, o local de um incidente misterioso ou uma série de fenômenos não explicados e, talvez, possa

Sempre que você volta para uma recursão, seu Mestre pode lhe dar a escolha de selecionar um foco que seja diferente daquele que você tinha da sua última visita.

Intromissões do Mestre para quem Conduz Experimentos de Ciência Maluca: *As criações saem de controle. Nem sempre os efeitos colaterais podem ser previstos. A ciência maluca aterroriza as pessoas e pode chamar a atenção da mídia. Quando um dispositivo criado ou modificado pela ciência maluca é esgotado, ele detona.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

descobrir uma quantidade surpreendente de informações sobre os autores do crime, os participantes ou a(s) força(s) responsáveis. Para isso, você deve coletar amostras da cena. Amostras são tinta, lascas de madeira, poeira, fotografias da área, cabelo, um cadáver inteiro, entre outros. Com as amostras em mãos, você pode descobrir até três informações relevantes sobre a cena, possivelmente esclarecendo um mistério menor e indicando a forma de resolver um maior. O Mestre decidirá o que você descobre e o qual pode ser o nível de dificuldade para descobrir. (Para comparação, descobrir que uma vítima não foi morta pela queda, como o que parece imediatamente óbvio, mas por eletrocussão, é uma tarefa de dificuldade 3 para você.) A dificuldade da tarefa é modificada em um passo a seu favor se você passar um tempo transportando as amostras para um laboratório permanente (se tiver acesso a um) em vez de conduzir a análise com seu kit de ciência de campo. Ação para iniciar, 2d20 minutos para concluir.

Cientista: Você é treinado em uma área do conhecimento científico a sua escolha.

Como alguém que Conduz Experimentos de Ciência Maluca, uma PJ da Terra poderia ser chamada de "cientista maluca" pela mídia se a notícia dos seus feitos se tornar pública. A forma de conduzir sua ciência de forma ética ou sem considerar a segurança dos outros (ou se for realmente insana) é a única verdadeira medida da "loucura" dessa personagem.

Grau 2: Modificar Dispositivo (4 pontos de Intelecto). Você improvisa um equipamento mecânico ou elétrico para fazê-lo funcionar acima das suas especificações nominais por um tempo muito limitado. Para isso, você deve usar 1d6 x 100 dólares em peças de reposição, ter um kit de ciência de campo (ou um laboratório permanente, se tiver acesso a um) e ter sucesso em uma tarefa de Intelecto dificuldade 3. Ao concluir, o uso do dispositivo modifica todas as tarefas realizadas em conjunto com o dispositivo em um passo a favor do usuário, até o dispositivo quebrar de forma inevitável. Por exemplo, você pode fazer um overclock no computador para que as tarefas de pesquisa com ele sejam mais fáceis, modificar uma máquina de expresso para que cada xícara de café feita com ela seja melhor, modificar o motor de um carro para que ele vá mais rápido (ou seu volante, para que seja mais fácil utilizá-lo), e por aí vai. Cada uso do dispositivo modificado exige um teste de esgotamento de 1-5 em um d20. Ação para iniciar, uma hora para concluir.

Grau 3: Vida Melhor Através da Química (4 pontos de Intelecto). Você desenvolveu coquetéis de drogas especificamente projetadas para trabalhar com sua própria bioquímica. Dependendo da qual você injetar, ela te deixa mais sagaz, rápido ou resistente, mas, quando o efeito passa, o impacto é um tranco, então você só utiliza isso em situações desesperadas. Você ganha 2 em sua Margem de Potência, Velocidade ou Intelecto por um minuto, após o qual você não pode receber o benefício novamente por uma hora. Durante essa hora seguinte, sempre que você gastar pontos de uma Reserva aumente o custo em 1. Ação.

Grau 4: Treinamento Extensivo. Você é especializado em uma área do conhecimento a sua escolha. Facilitador.

Só um Pouco Louco. Você é treinado em testes de defesa de Intelecto. Facilitador.

Grau 5: Descoberta de Ciência Maluca (5 pontos de Intelecto). Sua pesquisa leva a uma descoberta e você captura um fragmento do Strange dentro de um item, o imbuindo com uma propriedade realmente espetacular, embora só possa usar o item uma vez. Para isso, você deve usar 1d6 x 100 dólares em peças de reposição, ter um kit de ciência de campo (ou um laboratório permanente, se tiver acesso a um) e ter sucesso em uma tarefa de Intelecto dificuldade 4 para criar uma cifra aleatória até de nível 2. O Mestre decide sobre a natureza da cifra que criar. Tentar criar uma cifra específica aumenta a dificuldade em dois passos. Criar uma cifra não permite que você ultrapasse seu limite normal de cifras. Ação para iniciar, uma hora para concluir.

Grau 6: Feito Incrível da Ciência (12 pontos de Intelecto). Você faz algo maravilhoso no laboratório. É preciso um dia inteiro de trabalho (ou mais, dependendo das circunstâncias) e 1d6 x 10.000 dólares em peças e materiais. Os possíveis feitos incríveis incluem:

- Reanimar e comandar um cadáver por uma hora.
- Criar um motor que funcione em movimento perpétuo.
- Criar um portal impróprio que permanece aberto por um minuto.
- Transmutar uma substância em outra.
- Curar uma pessoa de uma doença ou condição incurável.
- Criar uma arma projetada para ferir algo que não pode ser ferido de outra forma.
- Criar uma defesa projetada para proteger contra algo que não pode ser impedido de outra forma.

Descoberta de Ciência Maluca Melhorada. Ao usar a Descoberta de Ciência Maluca com sucesso, você pode criar uma cifra até de nível 6. Facilitador.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DESVENDA MISTÉRIOS

Você é um mestre da dedução. Com um olhar atento aos detalhes e um raciocínio rápido, você pode usar uma variedade de pistas para descobrir o que realmente aconteceu, enquanto os outros ficam coçando suas cabeças. Embora um personagem que desvenda mistérios possa ser considerado um detetive ou um investigador, um professor ou até mesmo um cientista também pode desvendar mistérios.

Você usa roupas sensatas e sapatos confortáveis, andando na linha tênue entre o prático e o estiloso. Você pode levar uma maleta para todas as ferramentas que precisa para resolver mistérios.

Embora qualquer tipo de personagem funcione bem nesta área, cada um tem uma abordagem diferente em relação a esta tarefa. Um paradoxo poderia desvendar mistérios através da pesquisa, um tecedor ao conversar com pessoas e um vetor ao assumir uma abordagem direta e derrubar algumas portas.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Ela é sua amiga verdadeira que o iniciou na leitura de livros de ficção de mistérios e detetives, o que o levou à sua obsessão atual.
2. Escolha um PJ. Tal personagem não parece confiar ou gostar de você, mas você se sente compelido a convencê-lo.
3. Escolha uma PJ. Esta personagem é uma boa conselheira. Após falar com ela por uma hora, você recebe um recurso em qualquer tarefa de conhecimento em que seja treinado.
4. Escolha um PJ. Vocês foram rivais em algum empreendimento no passado.

Equipamentos: Roupas de rua, armadura leve ou média, duas armas à sua escolha, notebook, lanterna, um estilete, um celular e $300.

Sugestão de Efeito Menor: Você descobre uma pista adicional sobre o mistério que tenta desvendar.

Sugestão de Efeito Maior: Ao desvendar um mistério, o alvo da sua revelação fica atordoado, incapaz de se mover ou agir por uma rodada, pelo seu raciocínio deslumbrante.

Grau 1: Investigador. Para realmente brilhar como um investigador, você deve envolver seu corpo e sua mente em suas deduções. Você pode gastar pontos da sua Reserva de Potência, Velocidade ou Intelecto para empregar níveis de Esforço para qualquer tarefa baseada em Intelecto. Facilitador.

Detetive. Encontrar as pistas é o primeiro passo para desvendar um mistério. Você é treinado em percepção. Facilitador.

Grau 2: Longe do Perigo. Não importa quão cuidadoso, às vezes, um investigador acaba em apuros. Saber como sobreviver é mais da metade da batalha. Você é treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 3: Você Estudou. Para conseguir ligar dois pontos para chegar a uma dedução, você precisa saber sobre algumas coisas. Você é treinado em duas áreas do conhecimento a sua escolha (desde que não sejam ações físicas ou relacionadas ao combate) ou especializado em uma área. Facilitador.

Grau 4: Tirar Conclusão (3 pontos de Intelecto). Após uma observação e investigação cuidadosas (questionando um ou mais PNJs sobre um tópico, pesquisando uma área ou arquivo, entre outros) por alguns minutos, você pode aprender um fato pertinente. Esta habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 3. A cada vez adicional que você utilizar esta habilidade, a dificuldade da tarefa aumenta em um passo. A dificuldade volta a ser 3 após você descansar por dez horas. Ação.

Grau 5: Difundir Situação. Durante uma investigação, às vezes, suas questões recebem uma resposta raivosa ou até mesmo violenta. Por meio da dissimulação, distração verbal ou uma evasão similar, você impede um inimigo vivo de atacar alguém ou algo por uma rodada. Ação.

Grau 6: Tomar a Iniciativa (5 pontos de Intelecto). Em até um minuto após usar com sucesso sua habilidade Tirar Conclusão, você pode realizar uma ação adicional imediata, que realiza fora do turno. Após usar esta habilidade, você não pode utilizá-la novamente até seu próximo descanso de dez horas. Facilitador.

EMPUNHA DUAS ARMAS AO MESMO TEMPO

Você segura uma arma em cada mão, pronto para enfrentar qualquer inimigo. Você luta com duas armas em combate, o que também é chamado de empunhadura dupla. Suas armas

Intromissões do Mestre para quem Desvenda Mistérios: *A evidência desaparece, pistas falsas confundem e testemunhas mentem. A pesquisa inicial pode ser defeituosa.*

Equipamentos de quem Desvenda Mistérios:
Ardeyn: *Roupas de Ardeyn, armadura leve ou média, duas armas à sua escolha, gazuas, fósforos (10), tochas (2), uma faca de peixe, um berrante e 30 coroas.*
Ruk: *Roupas de Ruk, umbilical, armadura leve ou média, duas armas a sua escolha, uma faca e 30 bits.*

Intromissões do Mestre para quem Empunha Duas Armas ao Mesmo Tempo: *Com tantos golpes e cortes, é fácil imaginar uma lâmina se partindo em duas ou uma arma sair voando da mão do seu portador.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Equipamentos de quem Empunha Duas Armas ao Mesmo Tempo

Terra: *Roupas de rua, armadura leve, duas armas leves à sua escolha, bolsa de mensageiro, um celular e $300.*

Ruk: *Roupas de Ruk, armadura leve, duas armas leves a sua escolha, um umbilical, um enxerto de bolsa e uma conta com 30 bits.*

podem ser corpo a corpo ou à distância. Como um guerreiro temível, rápido e forte, você acredita que a melhor defesa é uma ofensiva forte.

Você provavelmente embainha uma arma de cada lado ou ambas cruzadas em suas costas. Elas possivelmente são seus bens mais preciosos e você pode ter dado nomes a elas.

Geralmente, vetores empunham duas armas.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. Você treinou tanto com esse personagem que, se vocês ficarem costas com costas em uma luta, ambos recebem um bônus de +1 em tarefas de defesa de Velocidade.
2. Escolha uma PJ. Esta pessoa recentemente zombou da sua postura de combate. Cabe a você decidir como lidar com isso (se o fizer).
3. Escolha um PJ, Vocês dois já trabalharam juntos em uma missão relacionada ao combate.
4. Escolha uma PJ. Você percebe que esta personagem também é perita com armas e, independente de como você se sinta em relação a ela, não consegue evitar respeitá-la.

Equipamentos: Roupas de Ardeyn, armadura leve, duas armas leves à sua escolha, um kit do explorador e 200 coroas.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo fica intimidado e foge em sua próxima ação.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode fazer um ataque adicional imediato com uma das suas armas.

Grau 1: Empunhadura Dupla Leve. Você pode usar duas armas leves ao mesmo tempo, fazendo dois ataques separados no seu turno como se fosse uma ação única. Você continua limitado pela quantidade de Esforço que você pode empregar em uma ação, mas devido a fazer ataques separados, a Armadura de seu oponente se aplica a ambos. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplica aos dois ataques, a menos que seja vinculado especificamente a uma das suas armas. Facilitador.

Grau 2: Golpe Duplo (3 pontos de Potência). Quando você empunha duas armas, pode escolher fazer um teste de ataque contra um inimigo. Se acertar, você causa dano com as duas armas mais 2 pontos adicionais de dano, e devido a ter feito um só ataque, a Armadura do alvo é subtraída apenas uma vez. Ação.

Grau 3: Empunhadura Dupla Média. Você pode usar duas armas leves ou médias ao mesmo tempo (ou uma arma leve e uma média), fazendo dois ataques separados no seu turno como se fosse uma ação única. A despeito disso, essa habilidade funciona como a habilidade Empunhadura Dupla Leve. Facilitador.

Grau 4: Defesa Dupla. Quando estiver empunhando duas armas ao mesmo tempo, você se torna treinado em tarefas de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 5: Distração Dupla (4 pontos de Velocidade). Quando estiver empunhando duas armas, o próximo ataque do seu oponente é impedido. Como resultado, a dificuldade do seu teste de defesa contra esse ataque é reduzida em um passo e a dificuldade do seu próximo ataque é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 6: Dervixe Giratório. Quando estiver empunhando duas armas, você pode atacar até seis vezes em uma rodada como uma ação única, mas você deve fazer cada ataque contra um inimigo diferente. Faça um teste de ataque separado para cada ataque. Você continua limitado pela quantidade de Esforço que você pode empregar em uma ação, mas devido a fazer ataques separados, a Armadura se aplica a cada um deles. Qualquer coisa que modifique seu ataque ou seu dano se aplica a todos os ataques (positivamente ou negativamente), a menos que seja vinculado especificamente a uma das suas armas, caso em que isso se aplica a apenas metade dos ataques. Facilitador.

ENTRETÉM

Você é um artista: um cantor, um dançarino, um poeta, um contador de histórias ou algo parecido. Você atua para o benefício de outros. Naturalmente carismático e talentoso, você também estudou para dominar sua arte. Você conhece todos os poemas, músicas, piadas e histórias antigas e também é perito na criação de novas.

Provavelmente você veste roupas extravagantes ou, ao menos, elegantes e usa maquiagens, tatuagens ou penteados para conseguir um efeito dramático.

Tecedores são a escolha ideal para um artista, mas vetores e paradoxos também podem entreter, incorporando um desempenho mais físico e truques aparentemente mágicos em seu entretenimento, respectivamente.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Esta personagem é sua pior crítica. Suas habilidades para ajudar ou inspirar os outros não funcionam para ela.
2. Escolha um PJ, Vocês dois se conhecem de um passado longínquo. Vocês são amigos

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

por muito tempo.

3. Escolha uma PJ. Você acha que esta personagem é altamente divertida (cabe a vocês decidirem seja ela é intencionalmente divertida).
4. Escolha um PJ. Ele é o seu maior fã e adora tudo que você faz. Cabe a você decidir se isso é lisonjeiro ou irritante.

Equipamentos: Roupas, smartphone, um tipo de item artístico (instrumento musical, MP3, caderno de rascunho e canetas, bolsa de truques mágicos, livro de piadas ou poesia, entre outros) e $300.

Sugestão de Efeito Menor: Você encanta o alvo, que permanece encantado enquanto você focar toda a sua atenção em mantê-lo desta forma.

Sugestão de Efeito Maior: O alvo se torna favoravelmente predisposto a você para sempre.

Grau 1: Frivolidade. Por meio de sagacidade, charme, humor e graça, você é treinado em todas as interações sociais, exceto naquelas que envolvem coerção ou intimidação. Durante descansos, você deixa seus amigos e camaradas tão à vontade que eles recebem +1 em seus testes de recuperação. Facilitador.

Grau 2: Inspiração. Por meio de histórias, canções, arte ou outras formas de entretenimento, você inspira seus amigos. Após passar um dia com você, uma vez por dia, cada um dos seus amigos pode reduzir a dificuldade de uma tarefa em um passo. Este benefício persiste enquanto você permanecer na companhia do amigo. Ele termina se você sair, mas reinicia se você retornar à companhia do seu amigo dentro de um dia. Se você deixar a companhia do amigo por mais de um dia, vocês deverão passar outro dia juntos para reativar o benefício. Facilitador.

Grau 3: Conhecimento: Suas histórias e canções contém a verdade. Você é treinado em duas áreas do conhecimento a sua escolha. Facilitador.

Grau 4: Calma (3 pontos de Intelecto). Por meio de piadas, canções ou outras artes, você impede um inimigo vivo de atacar alguém ou algo por uma rodada. Ação.

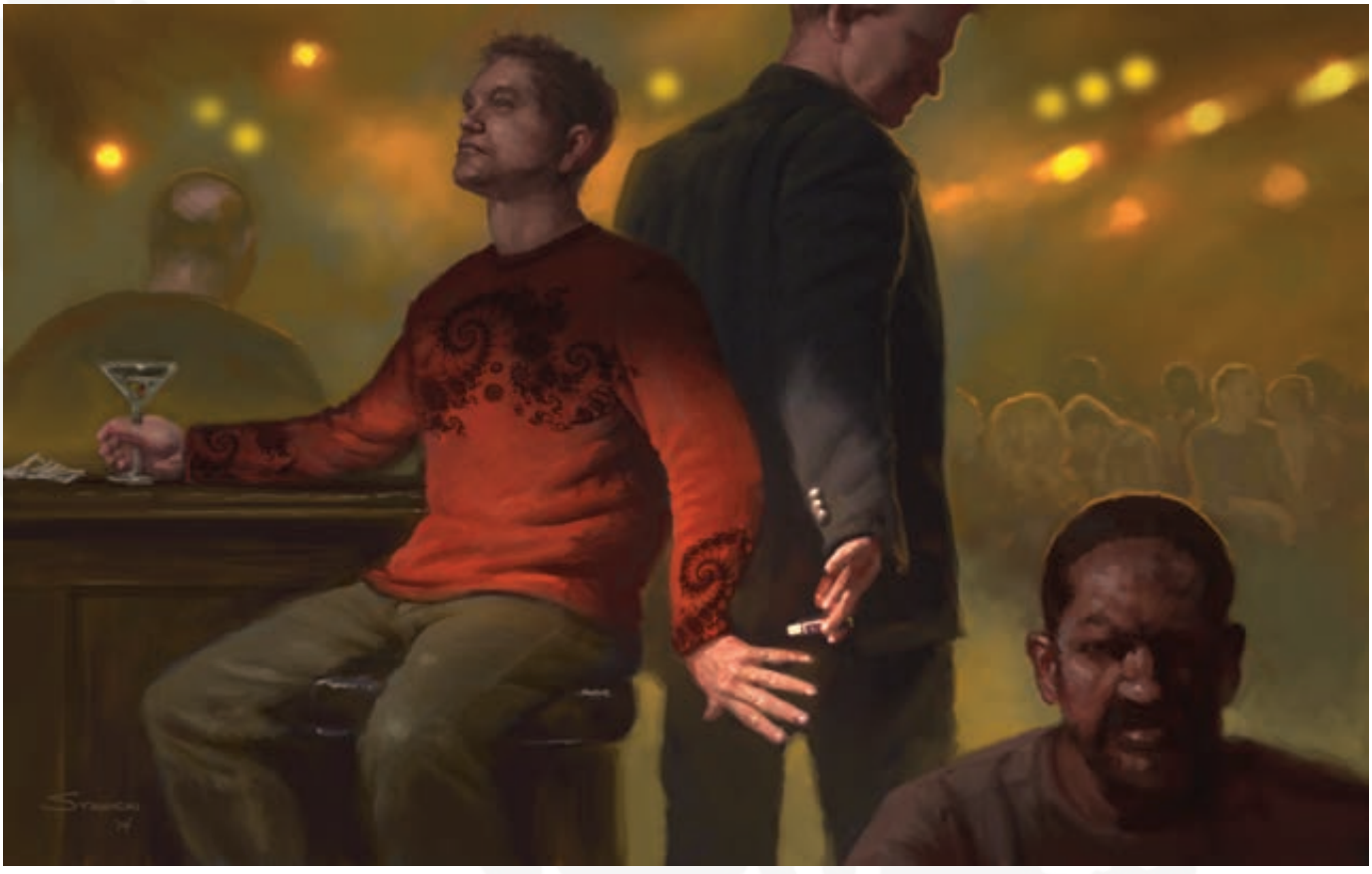
Grau 5: Assistência Capaz. Quando ajuda alguém com uma tarefa, você sempre reduz a dificuldade da tarefa em um passo independente de sua própria perícia nesta tarefa. Facilitador.

Grau 6: Mestre Artista. Sua habilidade Inspiração funciona de forma mais eficaz, permitindo que os seus amigos diminuam a dificuldade de uma tarefa em dois passos em vez de em um passo. Facilitador.

Intromissões do Mestre para quem Entretém: *Falhar ao entreter pode ser pior do que não ter tentado, já que você frequentemente acaba irritando ou ofendendo seu público. Instrumentos musicais quebram, tintas secam em seus potes e as palavras para um poema ou canção, uma vez esquecidas, nunca são relembradas.*

Equipamentos de quem Entretém:
Ardeyn: *Roupas de Ardeyn, um berrante, um tipo de item artístico (instrumento musical, pergaminho e tintas para desenho, bolsa de truques mágicos, pergaminho de piadas ou poesia, entre outros) e 30 coroas.*
Ruk: *Roupas de Ruk, umbilical, enxerto de entretenimento (que pode produzir música, falas, odores agradáveis, entre outros, que o usuário desejar) e uma conta com 30 bits.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com



Intromissões do Mestre para Quem Explora o Sistema: *Às vezes, os contatos têm motivos ocultos. Dispositivos ocasionalmente têm sistemas à prova de falhas ou até mesmo armadilhas.*

Ao hackear o impossível, o Mestre decide se sua ação é cabível e determina o nível que a dificuldade terá para conseguir (como comparação, descobrir uma senha normal quando você tem acesso direto ao sistema é uma tarefa de dificuldade 2).

EXPLORA O SISTEMA

Você já andou muito por aí e entrou em conflito com a lei algumas vezes, mas frequentemente fugiu das autoridades em várias situações diferentes. Isso é porque você é adepto em perceber falhas e vulnerabilidades em sistemas, sejam eles leis civis, regras de investimentos, códigos de computador, jogos de todos os tipos e construções artificiais similares. Assim que percebe e entende totalmente um sistema, você pode manipulá-lo para seus próprios objetivos.

Você é um manipulador, mas provavelmente gosta de guardar um termo desses para si mesmo. Você diz aos outros que é um empreendedor — isso sempre soa melhor.

Aqueles que exploram o sistema são geralmente tecedores.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Você mudou a nota baixa dela para uma alta, arrumou um problema de imigração, fez uma multa de trânsito sumir dos computadores ou ajudou tal personagem de forma similar.
2. Escolha um PJ. Você está ciente que ele conhece um segredo agravante ou embaraçoso seu.
3. Escolha um PJ. Sempre que ele fica perto de você, a dificuldade das tarefas que envolvam interações com pessoas ou tentativas de usar máquinas é aumentada em um passo.
4. Escolha uma PJ. Sempre que você enfeitiçar ou persuadir os outros, este personagem sempre recebe os mesmos benefícios que você consegue com suas ações.

Equipamentos: Roupas de rua, uma arma a sua escolha, um notebook, um smartphone e $500.

Sugestão de Efeito Menor: Você descobre algo totalmente inesperado, mas útil.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode realizar uma segunda ação imediatamente durante este turno.

Grau 1: Hackear o Impossível (3 pontos de Intelecto). Você pode persuadir autômatos, máquinas e computadores para atenderem à sua vontade. Você pode descobrir uma senha criptografada, invadir a segurança de uma página, desligar momentaneamente uma máquina, como uma câmera de vigilância, ou desabilitar um autômato apenas mexendo por alguns momentos. Ação.

Programação de Computadores: Você é

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

treinado em usar (e explorar) o software de computadores, sabe uma ou mais linguagens de computação o suficiente para escrever programas básicos e é fluente com o protocolo da Internet. Facilitador.

Grau 2: Conectado. Você conhece as pessoas que fazem - não apenas pessoas respeitadas em posições de autoridade, mas uma variedade de hackers online e criminosos de rua comuns. Essas pessoas não são necessariamente seus amigos e podem não ser confiáveis, mas pelo menos te devem um favor. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes dos seus contatos. Facilitador.

Grau 3: Vigarista. Ao hackear um sistema de computador, fazer um engodo, roubar um bolso, enganar ou trapacear um crédulo, passar por um guarda e assim por diante, você trata a tarefa como se ela fosse de um nível inferior. Facilitador.

Grau 4: Confundir Inimigo (4 pontos de Intelecto). Através de uma série de distrações envolvendo um floreio da sua capa, se abaixar no momento certo ou um estratagema similar, você pode tentar redirecionar um ataque corpo a corpo físico que, de outra forma, o acertaria com sucesso. Quando o fizer, o ataque desorientado acerta outra criatura a sua escolha dentro do alcance imediato do inimigo atacante e do seu. Esta habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 2. Facilitador.

Grau 5: Explorar a Amizade (4 pontos de Intelecto). Você sabe o que dizer para tirar um pouco mais de esforço de um aliado. Isso, combinado com usar conexão ao Strange, concede a uma criatura que você escolher dentro do alcance curto uma ação imediata adicional, o que pode acontecer fora do turno. A criatura usa a ação que você concedeu da maneira que ela desejar. Ação.

Grau 6: Cobrar o Favor (4 pontos de Intelecto). Um guarda, médico, técnico ou capanga contratado ou aliado de um inimigo é secretamente seu aliado ou te deve um favor. Quando você cobra o favor com sucesso, o alvo faz o que puder para ajudá-lo em uma situação específica (te desamarra, entrega uma faca, deixa a porta da cela destrancada) de forma que minimize o risco de revelar sua lealdade dividida com seu empregador ou outros aliados. Esta habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 3. A cada vez adicional que você utilizar esta habilidade, a dificuldade aumenta em um passo. A dificuldade volta a ser 3 após você descansar por dez horas. Ação.

FAZ MILAGRES

Você manipula a matéria e o tempo para ajudar os outros e é amado por todos que encontra, Algumas pessoas o consideram um representante do Criador ou, talvez, uma Encarnação em treinamento. Eles talvez estejam certos — a fonte das energias que usa é um mistério para você. Até onde você sabe, eles são um dom de um poder além do mundo. Uma coisa é certa - você representa a ideia de que alguma mágica é inerentemente boa e reconfortante.

Embora presuma-se que milagreiros podem ser paradoxos na maioria das vezes, o fato é que os tecedores são os melhores desse tipo.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. Esse personagem suspeita silenciosamente que você é um messias ou uma entidade sobrenatural.
2. Escolha um PJ. Seus poderes de cura nunca funcionam nele, mas, quando ele está perto de você, todos os outros recebem +1 em seus testes de recuperação.
3. Escolha dois PJs. Seus poderes de cura só funcionam neles quando eles estiverem lado a lado.
4. Escolha uma PJ. Você tentou curar um amigo dessa personagem e falhou.

Equipamentos: Roupas de Ardeyn, armadura leve, uma arma à sua escolha, um kit de cura e 200 coroas.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo é curado em 1 ponto adicional.

Sugestão de Efeito Maior: O alvo é curado em 2 pontos adicionais.

Grau 1: Toque da Cura (1 ponto de Intelecto). Com um toque, você restaura 1d6 pontos em uma Reserva de estatística de qualquer criatura. Esta habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 2. A cada vez que você tentar curar a mesma criatura, a dificuldade da tarefa aumenta em um passo. A dificuldade volta a ser 2 após tal criatura descansar por dez horas. Ação.

Grau 2: Mitigar (3 pontos de Intelecto). Você tenta cancelar ou curar uma enfermidade (como doença ou veneno) em uma criatura. Ação.

Grau 3: Fonte de Cura. Com sua aprovação, outras criaturas podem tocá-lo e recuperar 1d6 pontos em sua Reserva de Potência ou em sua Reserva de Velocidade. Essa cura custa a eles 2

Intromissões do Mestre para quem Faz Milagres: *Tentativas de curar podem, em vez disso, causar dano. Às vezes, uma comunidade ou indivíduo precisa de um curandeiro tão desesperadamente que seguram um contra a sua vontade.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

pontos de Intelecto. Uma única criatura pode se beneficiar dessa habilidade apenas uma vez por dia. Facilitador.

Grau 4: Inspiração (4 pontos de Intelecto). Através da inspiração mental e da manipulação do tempo, uma criatura que você escolher dentro do alcance curto recebe uma ação imediata adicional, o que pode acontecer fora do turno. Ação.

Grau 5: Desfazer (5 pontos de Intelecto). Você volta alguns segundos no tempo, desfazendo de forma eficaz a ação mais recente de uma única criatura. A criatura pode, então, repetir imediatamente a mesma ação ou tentar algo diferente. Ação.

Grau 6: Toque da Cura Maior (4 pontos de Intelecto). Você toca uma criatura e restaura suas Reservas de Potência, Velocidade e Intelecto até seus valores máximos, como se tivesse descansado totalmente. Uma única criatura pode se beneficiar dessa habilidade apenas uma vez por dia. Ação.

Intromissões do Mestre para quem Habita na Pedra: *Criaturas de pedra, às vezes, esquecem a sua própria força ou peso. Uma estátua ambulante pode aterrorizar pessoas comuns.*

Qefilim, página 163
Era Mitológica, página 162

HABITA NA PEDRA

Sua manifestação em Ardeyn é a de algo que foi feito e não que nasceu: Você é um golem. Seu corpo de pedra, esculpido para parecer com um humanoide, não deixa de ser mais semelhante a uma estátua do que à carne. Diferente de uma estátua, você pode se mover, falar e sentir dor. Seu corpo rochoso significa que é preciso muito para machucá-lo, mas, uma vez danificado, seus ferimentos não se recuperam tão facilmente.

Como alguém feito de pedra animada, você normalmente não utiliza roupas, embora sua pele seja geralmente entalhada para parecer que está usando uma. Tais roupas entalhadas podem ser uma armadura detalhada, mantos ou cristas e círculos estilísticos.

Golens são frequentemente vetores, mas um paradoxo ou tecedor de pedra é uma combinação perigosa.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Ela lhe tirou de um longo período de inatividade e você se sente em dívida por ela ter te retornado (talvez acidentalmente) à ação.
2. Escolha um PJ. Você estava convencido que ele queria te quebrar em pedaços, mas, desde então, passou pensar que o que acreditava não era verdade ou, pelo menos, não era mais.
3. Escolha uma PJ. Ela conhece o segredo da sua origem, mas sempre que ela fala sobre isso, você esquece. Talvez você sofra de uma maldição?
4. Escolha um PJ. Se você entrar em fúria, nunca atacará tal personagem.

Equipamentos: Uma bolsa, um formão e um martelo, uma arma à sua escolha e 200 coroas.

Sugestão de Efeito Menor: Você pisa no alvo e seu peso imenso impede que ele se mova no seu próximo turno.

Sugestão de Efeito Maior: Você quebra uma arma, escudo ou parte da armadura que o alvo estava usando.

Grau 1: Corpo de Golem. Seu corpo de pedra foi entalhado para parecer um humano ou um qefilim usando uma roupa detalhada (embora muito corroída) da Era Mitológica. Você recebe +1 de Armadura, +5 na sua Reserva de Potência e +1 na sua Margem de Potência. Você não precisa comer, beber ou respirar (embora

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

precise descansar e dormir). Você se movimenta de forma mais rígida do que uma criatura de carne, o que significa que jamais poderá ser treinado ou especializado em testes de defesa de Velocidade.

Além disso, você tem prática em usar seus punhos de pedra como uma arma média. Facilitador.

Cura de Golem. Feitiçaria é o que anima seu corpo e concede seu próprio tipo de vida. Embora tal feitiçaria permita que você seja curado de forma similar a da carne viva, sua forma de pedra é mais difícil de consertar do que a carne: Você não pode usar o primeiro teste de recuperação de ação única do dia que os outros PJs têm acesso. Isso significa que seu primeiro teste de recuperação em qualquer dia exige dez minutos de descanso, o segundo exige uma hora e o terceiro exige dez horas. Facilitador.

Grau 2: Aperto do Golem (3 pontos de Potência). Seus ataques com os punhos de pedra são modificados em um passo a seu favor. Se acertar, você pode agarrar o alvo, impedindo que ele se mova no seu próximo turno. Ataques ou tentativas de se soltar feitas por um alvo agarrado são modificadas em um passo contra o alvo enquanto você o segurar. O alvo pode usar sua ação para tentar se libertar em vez de atacar, o que exige que você faça um teste de Potência para manter seu aperto. Se o alvo não se libertar por conta própria, você pode continuar a segurá-lo a cada rodada com suas ações subsequentes, causando automaticamente 4 pontos de dano por rodada ao esmagá-lo. Facilitador.

Grau 3: Batedor Treinado. Você é treinado no uso dos seus punhos de pedra como uma arma média. Facilitador.

Pisão do Golem (4 pontos de Potência). Você pisa no chão com toda a sua força, criando uma onda de choque que ataca todas as criaturas dentro do seu alcance imediato.

Grau 4: Reservas Profundas. Uma vez por dia, você pode transferir até 5 pontos entre suas Reservas em qualquer combinação, em um ritmo de 1 ponto por rodada. Por exemplo, você poderia transferir 3 pontos de Potência para Velocidade e 2 pontos de Intelecto para Velocidade, o que levaria um total de cinco rodadas. Ação.

Grau 5: Batedor Especializado. Você é especializado no uso dos seus punhos de pedra como uma arma média. Facilitador.

Parado como uma Estátua (5 pontos de Potência). Você fica parado no lugar, concentrando suas energias arcanas no fundo do seu interior rochoso. Durante esse tempo, você perde toda a mobilidade, assim como a habilidade de realizar ações físicas. Você não pode sentir o que acontece ao seu redor e o tempo parece não passar para você. Enquanto estiver Parado como uma Estátua, você recebe +10 de bônus na Armadura contra todos os tipos de dano. Em circunstâncias normais, você desperta automaticamente para a prontidão e mobilidade normais após um dia. Se um aliado que você confia o sacudir forte o suficiente (com um custo mínimo de 2 pontos de Potência), você desperta antes. Ação para iniciar.

Grau 6: Ultra-Melhoria. Você recebe +1 de Armadura e +5 em cada uma das suas três Reservas. Facilitador.

INFILTRA

Uma grande parte da sociedade de Ruk é baseada na sutileza, lábia e furtividade. Seu corpo foi alterado geneticamente para lhe transformar no infiltrador perfeito. Seus músculos, nervos e até mesmo a carne foram projetados para ajudá-lo em sua tarefa e, com o tempo, você ganhou a habilidade de emitir esporos que afetam aqueles por quem você tenta passar furtivamente.

Infiltradores são espiões, agentes, ladrões, assassinos e coletores de informações. Geralmente usam trajes lisos e máscaras que cobrem toda a face (às vezes, máscaras com filtro de esporos).

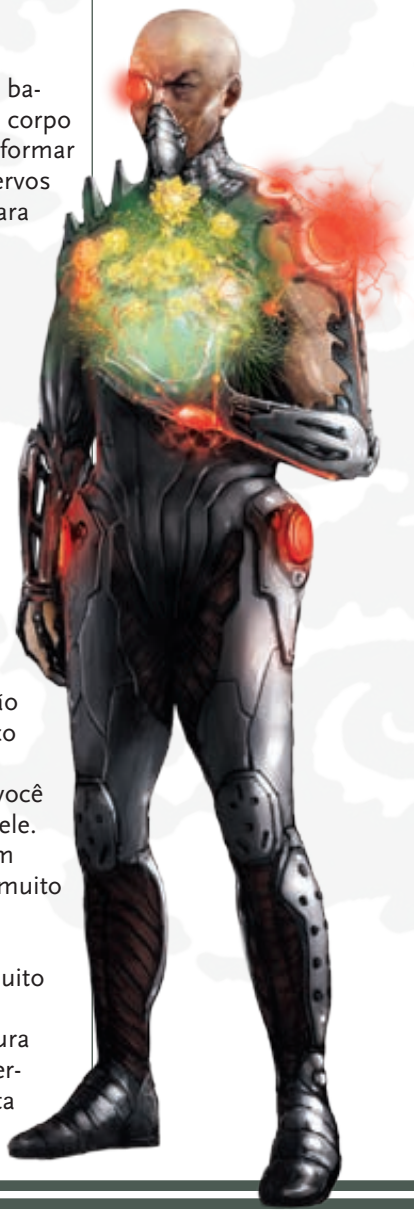
Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Esta personagem atrapalha suas ações inadvertidamente ou, pelo menos, as torna mais difíceis. Se este PJ estiver no seu alcance imediato, a dificuldade de qualquer ação que você realizar relacionada a este foco é aumentada em um passo.
2. Escolha um PJ. Não importa o quanto você tente, parece impossível se esconder dele.
3. Escolha dois PJs. Vocês três trabalharam como uma equipe em uma missão há muito tempo, mas tiveram uma briga.
4. Escolha um PJ. Este personagem é seu irmão de cuba e, por isso, vocês são muito parecidos.

Equipamentos: Roupas de Ruk, armadura leve, uma arma a sua escolha, bolsa de ferramentas leves, um umbilical e uma conta com 50 bits.

Teste de Recuperação, página 108

Intromissões do Mestre para Quem Infiltra: *Espiões são tratados com dureza quando são pegos. Seus aliados o abandonam para proteger os segredos. Alguns segredos são melhores se continuarem desconhecidos.*



Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Canção Global, página 192
Umbilical, página 192

Sugestão de Efeito Menor: Seu oponente fica tão surpreso pelos seus movimentos que fica atordoado e, durante este tempo, a dificuldade de todas as tarefas que ele realiza é modificada em um passo contra ele.

Sugestão de Efeito Maior: Todos os oponentes dentro do seu alcance curto ficam tão surpresos pelos seus movimentos que ficam atordoados e, durante este tempo, a dificuldade de todas as tarefas que eles realizam é modificada em um passo contra eles.

Intromissões do Mestre para quem Integra Armamento: *As armas falham e, quando elas fazem parte de você, isso é um problema.*

Grau 1: Furtividade. Sua forma física é projetada para ser ágil e silenciosa. Sua carne até mesmo muda de tom para se adequar aos seus arredores. Tudo isso é um recurso para as tarefas relacionadas com furtividade. Facilitador.

Código Verdadeiro, página 192

Grau 2: Personificação. Você pode mudar sutilmente suas características e alterar sua voz dramaticamente. Isso é um recurso para as tarefas relacionadas com disfarçar sua identidade. Facilitador.

Fugir, Não Lutar. Se você usar sua ação apenas para se mover, a dificuldade para todas as tarefas de defesa de Velocidade é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 3: Consciência (3 pontos de Intelecto). Ao utilizar a Canção Global, você se torna hiperconsciente dos seus arredores. Por dez minutos, você está ciente de todas as coisas vivas dentro do seu alcance longo e, ao se concentrar (uma ação), você pode descobrir o estado emocional geral de qualquer uma delas. Assim como a maioria das conexões com a Canção Global, a conexão exige um umbilical e um local para conectar.

Grau 4: Invisibilidade (4 pontos de Intelecto). Graças a esporos que nublam a mente e secreções que desviam a luz em seu corpo, você fica invisível por dez minutos. Enquanto estiver invisível, você é especializado em furtividade e nas tarefas de defesa de Velocidade. Esse efeito termina se você fizer alguma coisa para revelar a sua presença ou posição — atacar, usar uma habilidade, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, você poderá recuperar o efeito de invisibilidade restante através de uma ação para focar em esconder sua posição. Ação para iniciar ou reiniciar.

Grau 5: Evasão. Você não pode ser bom em entrar se não sobreviver para sair. Você é treinado em todas as tarefas de defesa.

Grau 6: Controle. Você usa trapaça, mentiras bem-ditas, e secreções da pele que afetam a mente para obrigar os outros temporariamente a fazerem o que quiser que eles façam. Você controla as ações de outra criatura que tocar. Este efeito dura um minuto. O alvo deve ser de nível 3 ou menor. Você pode permitir que ele aja livremente ou sobrepor o controle dele avaliando caso a caso enquanto puder vê-lo. Em vez de empregar Esforço para reduzir a dificuldade, você pode empregar Esforço para aumentar o nível máximo do alvo. Assim, para controlar a mente de um alvo nível 6 (três níveis acima do limite normal), você deve empregar três níveis de Esforço. Quando a duração termina, a criatura não se lembra de ter sido controlada ou qualquer coisa que tenha feito enquanto estava sob sua influência. Ação para iniciar.

INTEGRA ARMAMENTO

A maioria do armamento de Ruk contém elementos biomecânicos semelhantes à sua própria biologia. Você foi criado a partir da mesma nave fugitiva original. Você deu a si mesmo uma conexão especial com a recursão ao seguir as orientações do Código Verdadeiro, pelo menos no que se refere ao uso de armas. Esta adesão explica porque tipos como você são, às vezes, chamados de armonautas. Embora não sejam tão temidos quanto egossomos, considera-se que armonautas tenham seus próprios problemas psicológicos.

Você provavelmente usa roupas ou armaduras de cores brilhantes com decalques de "ARMONAUTA". Você tem um ou mais coldres e bainhas detalhadas, onde carrega suas armas quando elas não estão integradas.

Muitos armonautas são vetores, mas, às vezes, um tecedor pode escolher este foco, combinando com armas leves para obter o melhor efeito.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. Tal personagem te deu sua primeira arma pesada e, desde então, você tem sido fascinado por ele.
2. Escolha uma PJ. Tal personagem parece muito desconfiada de você (isso pode ser apenas sua impressão).
3. Escolha uma PJ. Ela conhece um segredo seu.
4. Escolha um PJ. Tal personagem parece com alguém que te ofendeu há muito tempo, mas você não tem certeza disso.

Equipamentos: Roupas de Ruk, armadura leve ou média, uma arma a sua escolha, um umbilical e uma conta com 50 bits.

Habilidades de Arma Integrada: Se você realizar revisões, ou algumas reviravoltas ou manobras, seus ataques parecem vir da sua arma integrada. Estas alterações não mudam nada, exceto a aparência dos efeitos.

Sugestão de Efeito Menor: Seu ataque derruba o alvo ou, a sua escolha, o empurra para trás em 6 metros.

Sugestão de Efeito Maior: Uma criatura de nível 5 ou menor fica intimidada pela sua arma empregada e foge, se você deixar. Se você não deixar, a criatura ainda perde seu próximo turno tentando fugir.

Grau 1: Parte de Mim. Você anexa uma arma que possa usar normalmente na carne em uma extremidade dos seus braços. A arma se torna uma extensão natural do seu braço. Enquanto integrada, você inflige 1 ponto adicional de dano ao usar a arma, embora perca o uso daquela mão. A arma pode ser uma arma pesada e ainda deixar sua outra mão livre. Contudo, se você integrar uma arma pesada, todas as tarefas físicas que tentar usando sua mão livre são modificadas em um passo contra você. Se integrar duas armas (uma em cada mão), você não pode tentar tarefas que exijam o uso das mãos, nem pode fazer mais de um ataque com uma arma integrada em seu turno. Ação para integrar; ação para remover. Facilitador assim que integrada.

Prática Com Armas Integradas: Você pode usar armas integradas sem penalidade. Facilitador.

Grau 2: Defesa de Arma. Enquanto tiver uma arma integrada, você é treinado em testes de defesa de Velocidade. Facilitador.

Grau 3: Integração Treinada. Você é treinado em usar todos os ataques feitos com armas integradas. Facilitador.

Grau 4: Ataque Rápido (4 pontos de Velocidade). Você pode fazer um ataque como parte de outra ação com sua arma integrada (possivelmente um segundo ataque). Contudo, a dificuldade do ataque aumenta em um passo. Ação.

Grau 5: Integração Fenomenal. Você é especializado em todos os ataques feitos com armas integradas. Facilitador.

Grau 6: Frenesi de Arma (6 pontos de Velocidade). Você pode tentar atacar cada criatura dentro do alcance, mas não pode escolher quais alvos atacar e quais poupar, porque você entra em um frenesi de arma e ataca a todos, indiscriminadamente. Se atacar com uma arma que use munição, você só pode fazer ataques enquanto tiver munição. Jogue para cada ataque separadamente. Ação.

LIDERA

Por meio de carisma, liderança natural e talvez algum treinamento, você comanda as ações dos outros, que seguem você de bom grado. Você é um político, um capitão, um líder ou um gerente. Suas perícias permitem que você faça as pessoas fazerem o que você quer, mas também tem a sabedoria para saber quais ações seriam melhores para seus seguidores e aliados.

Já que precisa ter o respeito dos outros, você provavelmente se veste e comporta de maneira que inspire, torne-o benquisto ou intimide. Você tem a voz adequada para gritar ordens que possam ser ouvidas mesmo em um barulhento campo de batalha.

Tecedores se tornam excelentes líderes militares, mas um vetor facilmente poderia liderar um grupo de exploradores ou time de soldados. Um paradoxo pode ser o líder de um grupo de eruditos ou cientistas ou pode ter um bando de guarda-costas como seguidores.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Esta personagem já foi um dos seus seguidores, mas desde então você passou a vê-la como um igual.
2. Escolha um PJ. Independente e teimoso, ele não é afetado por suas habilidades.
3. Escolha uma PJ. Ela te apresenta ao seguidor que você ganha no Grau 2.
4. Escolha um PJ. Você já foi muito próximo de tal personagem em um passado distante.

Equipamentos: Roupas muito boas, jaqueta de couro, um computador a sua escolha, um smartphone, um carro e $1.500.

Sugestão de Efeito Menor: Da próxima

Treinado Duas Vezes: *Se um personagem já for treinado em uma perícia, habilidade ou ataque, mas receber treinamento na mesma coisa novamente por qualquer motivo, ele fica especializado nela.*

Intromissões do Mestre para quem Lidera: *Seguidores falham, traem, mentem, se corrompem, são sequestrados ou morrem. Líderes são usurpados.*

Equipamentos de quem Lidera:
Ardeyn: *Roupas finas de Ardeyn, um berrante, título para um cavalo de montaria e 100 coroas.*
Ruk: *Roupa de Ruk marca Zal, umbilical, um planador de asa e uma conta com 150 bits.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

vez em que você tentar comandar, cativar ou influenciar de outro modo o mesmo inimigo, a dificuldade da tarefa será diminuída em um passo.

Sugestão de Efeito Maior: O inimigo é influenciado, cativado ou afetado de outro modo por sua habilidade pelo dobro do tempo normal.

Grau 1: Carisma Natural. Você é treinado em todas as interações sociais, seja para envolver com charme, desvendar os segredos de uma pessoa ou intimidar outros. Facilitador.

Bom Conselho (1 ponto de Intelecto). Sua visão para determinar a melhor forma de proceder é clara. Quando você faz uma sugestão a outro personagem envolvendo sua próxima ação, o personagem se torna treinado em tal ação por uma rodada. Ação.

Grau 2: Seguidor. Você recebe um personagem não jogável (PNJ) seguidor de nível 2 que é totalmente devotado a você. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes do seguidor. Como um seguidor de nível 2, ele tem número-alvo 6, saúde 6 e inflige 2 pontos de dano.

Você provavelmente fará testes por ele quando ele tiver ações. Geralmente, um seguidor não faz ataques separados, mas o ajuda com os seus. Em sua ação, se o seguidor estiver ao seu lado, ele serve como um recurso para um ataque que você fizer em seu turno.

Se o seguidor morrer, você recebe um novo após pelos menos duas semanas e um recrutamento apropriado, Facilitador.

Grau 3: Comando (3 pontos de Intelecto). Por meio de pura força de vontade e carisma, você emite um comando simples para uma só criatura viva, que tenta executar o seu comando como sua próxima ação. A criatura deve estar dentro do alcance curto e ser capaz de compreendê-lo. O comando não pode causar dano direto à criatura ou seus aliados, portanto, "Cometa suicídio" não vai funcionar, mas "Fuja" pode. Além disso, o comando só pode exigir uma ação da criatura, portanto, "Destranque a porta" pode funcionar, mas "Destranque a porta e passe por ela" não. Ação.

Seguidor Competente. Seu primeiro seguidor passa para o nível 3. Como um seguidor de nível 3, ele tem número-alvo 9, saúde 9 e inflige 3 pontos de dano. Facilitador.

Grau 4: Cative ou Inspire. Você pode usar esta habilidade de dois modos. Ou suas palavras capturam a atenção de todos os PNJs que as ouçam enquanto você falar, ou suas palavras inspiram todos os PNJs (à sua escolha) que as ouçam, agindo como se eles fossem de um nível superior pela próxima hora. Ação.

Seguidor Competente. Seu primeiro seguidor passa para o nível 4. Como um seguidor nível 4, ele tem número-alvo 12, saúde 12 e inflige 4 pontos de dano. Facilitador.

Grau 5: Bando de Seguidores. Você recebe seis seguidores PNJs de nível 2 que são totalmente devotados a você. (Eles são adicionais ao seguidor que você recebeu no segundo grau.) Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes desses seguidores. Se um seguidor morrer, você recebe um novo após pelos menos duas semanas e um recrutamento apropriado, Facilitador.

Grau 6: Mente de um Líder (6 pontos de Intelecto). Quando desenvolve um plano que envolve seus seguidores, você pode fazer ao Mestre uma pergunta muito genérica sobre o que provavelmente acontecerá se você seguir com o plano e receberá uma resposta simples e breve. Ação.

Seguidores Competentes. Seu primeiro seguidor passa para o nível 5. Como um seguidor nível 5, ele tem número-alvo 15, saúde 15 e inflige 5 pontos de dano. Cada um dos seus

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

seguidores de nível 2 passa para o nível 3. Facilitador.

MATA DRAGÕES

De todas as ameaças que infestam Ardeyn, os dragões estão entre as mais temidas. Mas você decidiu se opor a tal medo erradicando sua fonte, mesmo que isso signifique se colocar em mais perigo do que se fugisse como todos os outros que ouvem rumores sobre a chegada de um dragão. Mesmo que você dê sua vida, os outros contarão histórias da sua bravura.

Geralmente cavaleiros de armas pesadas e armadura, matadores de dragões são tratados com muito respeito.

Matadores de dragões são frequentemente vetores, mas as habilidades de um tecedor ou um paradoxo também seriam úteis contra um dragão.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. Você o salvou de um dragão (embora não ao derrotar o dragão, que ainda está por aí).
2. Escolha uma PJ. Você tentou, mas fracassou ao salvar a pessoa amada dela de um dragão. Você ainda tem as cicatrizes das queimaduras.
3. Escolha um PJ. Ele conhece o nome e o lar de um dragão, mas, por algum motivo, ele não compartilhará essa informação com você.
4. Escolha uma PJ. Tal personagem mostra um potencial na arte e filosofia de matar dragões. Você gostaria de treiná-la, mas não tem certeza que ela está interessada.

Equipamentos: Roupas de Ardeyn, armadura a sua escolha, um talwar (uma espada grande) ou uma lança, outra arma a sua escolha ou um escudo, um kit do explorador e 600 coroas.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode se mover imediatamente até uma distância curta depois desta ação.

Sugestão de Efeito Maior: Você pode realizar uma segunda ação imediatamente durante este turno.

Grau 1: Espada do Dragão. Você tem prática com espadas grandes e lanças grandes. Facilitador.

Ruína dos Dragões. Você inflige 1 ponto adicional de dano com armas. Ao causar dano a criaturas acima do dobro do seu tamanho ou massa, você inflige 3 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Tradição dos Dragões. Você é treinado nos nomes, hábitos, lares suspeitos e tópicos relacionados aos dragões em Ardeyn. Você pode ser entendido no idioma dos dragões. Facilitador.

Grau 2: Vontade Lendária: Você é imune a efeitos que cativariam, dominariam a mente, enfeitiçariam ou influenciariam a sua mente de outra forma. Facilitador.

Grau 3: Matador Treinado. Você é treinado em usar espadas grandes e lanças grandes. Facilitador.

Ruína Melhorada dos Dragões. Ao causar dano a criaturas acima do dobro do seu tamanho ou massa, você inflige 3 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Cavaleiro. Você é treinado em cavalgar qualquer tipo de criatura que sirva como montaria em Ardeyn. Facilitador.

Grau 4: Continuar Lutando: você não sofre as penalidades normais por estar enfraquecido no marcador de dano. Se estiver debilitado no marcador de dano, em vez de sofrer a penalidade normal por ser incapaz de realizar a maioria das ações, você pode continuar a agir. Contudo, a dificuldade de todas as tarefas que tentar é aumentada em um passo. Facilitador.

Grau 5: Matador Especializado. Você é especializado em usar espadas grandes e lanças grandes. Facilitador.

Ruína Heroica dos Dragões. Ao causar dano a criaturas acima do dobro do seu tamanho ou massa, você inflige 3 pontos adicionais de dano. Facilitador.

Intromissões do Mestre para Quem Mata Dragões: *Dragões são sempre mais engenhosos e resistentes do que você imagina. Às vezes, eles possuem habilidades que você não conhece. Ocasionalmente, dragões caçam você, e não o contrário.*

Marcador de Dano, página 108

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Grau 6: Matador (2 pontos de Potência). Você inflige 3 pontos adicionais de dano com uma espada grande ou lança grande, independente do seu alvo. (Esta habilidade significa que, contra criaturas acima do dobro do seu tamanho ou massa, você inflige 12 pontos adicionais de dano.) Facilitador.

PASTOREIA OS MORTOS

Você tem uma conexão espiritual com a Câmara da Noite, onde as almas dos mortos vagam em uma série extensa de túneis subterrâneos abaixo de Ardeyn, perseguidas por lobos umbrosos até serem pegos ou recolhidos pela Corte do Sono... ou por você. Você tem um jeito com almas perdidas, quase como se fosse um membro da própria Corte do Sono, e pode invocar os espíritos dos mortos para si.

Pastores geralmente usam mantos distintos e uma variedade de símbolos, geralmente com temas macabros. Runas costuradas em seu manto o ajudam a concentrar em suas habilidades.

Intromissões do Mestre para quem Pastoreia os Mortos: *As pessoas não confiam naqueles que lidam com os mortos. Às vezes, os mortos não querem ser pastoreados.*

Lobo umbroso, página 280

Pastores dos mortos são frequentemente paradoxos ou tecedores.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Quando os espíritos dos que se foram sussurram para você, como geralmente o fazem (você aprendeu a ignorá-los), tal personagem às vezes escuta o que eles dizem.
2. Escolha uma PJ. Ela veio até você com perguntas sobre um amigo, membro da família ou inimigo falecido.
3. Escolha um PJ. Você pode ou não ter contado sobre isso, mas os espíritos falam que ele está destinado a morrer logo.
4. Escolha um PJ. Você deve a tal personagem uma grande quantia em coroas.

Equipamentos: Roupas de Ardeyn, armadura leve, uma arma à sua escolha, um kit do explorador, incenso e 10 fósforos e 400 coroas.

Habilidades de Espírito: Ao executar manobras, revisões ou reviravoltas que normalmente usariam a força ou outra energia, em vez disso, elas utilizam a energia espiritual. Por exemplo, um ataque de Exceção é uma confluência de forças fundamentais, mas, quando

você o utiliza, o efeito parece ser produzido por um morto vivo fantasmagórico cujo toque drena a energia vital. Esta alteração não muda nada, exceto o tipo de dano.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Sugestão de Efeito Menor: Você pode fazer uma pergunta adicional ao espírito que questiona.

Sugestão de Efeito Maior: O espírito que você questiona conhece uma quantidade surpreendente de informações sobre o tópico.

Grau 1: Questionar os Espíritos (2 pontos de Intelecto). Você pode invocar o espírito de uma criatura morta e pedir que ela responda algumas perguntas (geralmente não mais do que três antes do espírito sumir). Este é um processo em duas etapas e invocar o espírito é provavelmente a parte mais fácil.

Primeiro, você convoca um espírito. Você deve ter conhecido o espírito pessoalmente quando ele estava vivo, ou deve ter um objeto que era do espírito quando era uma criatura viva, e saber o nome completo do espírito ou precisa tocar os restos físicos da criatura. O espírito deve ser a essência de algo que viveu em Ardeyn e estar livre para se juntar a você.

Se o espírito responder, ele pode se manifestar como uma sombra insubstancial que fala por conta própria, pode habitar um objeto ou resto mortal que você fornecer ou pode se manifestar como uma presença invisível com a qual você conversa.

O espírito pode não desejar responder suas perguntas. O segundo passo é persuadir ou convencer o espírito a ajudá-lo. Você pode tentar "lutar psiquicamente" com o espírito até a submissão (uma tarefa de Intelecto) ou pode tentar convencê-lo com diplomacia, enganação ou, quem sabe, até mesmo chantagem ("Me responda, ou direi aos seus filhos que você era devoto de Lotan", ou "Destruirei esta relíquia que pertencia a você").

O Mestre determina o que o espírito sabe, baseado no conhecimento que ele tinha em vida. Ação para iniciar.

Grau 2: Cúmplice Espiritual. Um espírito nível 3 de um humano, qefilim ou outra criatura morta de Ardeyn o acompanha e segue as suas instruções. O espírito permanece na sua distância imediata - se você se afasta mais, ele some no final do seu próximo turno e não pode voltar por um dia. Você e o Mestre devem desenvolver os detalhes do seu cúmplice espiritual e você provavelmente fará os testes quando ele realizar ações. O cúmplice espiritual age no seu turno, pode se movimentar em uma distância curta a cada rodada e existe parcialmente fora de fase (permitindo que ele atravesse paredes, embora isso o torne um carregador ruim). O espírito passa a morar em um objeto que você designar e se manifesta como uma presença invisível ou uma sombra fantasmagórica. Seu cúmplice espiritual é especializado em uma perícia de conhecimento que o Mestre determinar.

O espírito é normalmente insubstancial, mas você pode gastar uma ação e 3 pontos de Intelecto para que ele agregue substância suficiente para afetar o mundo ao seu redor. Como uma criatura de nível 3 com substância, ele tem número-alvo 9 e saúde 9.

Ele não ataca outras criaturas, mas pode gastar sua ação agindo como um recurso para um ataque que você faz em seu turno enquanto estiver substancial.

Enquanto estiver corpóreo, o espírito não pode atravessar objetos ou voar. Um espírito permanece corpóreo por até dez minutos de cada vez, mas volta a ficar insubstancial se não estiver envolvido ativamente. Se seu cúmplice espiritual for destruído, ele se reforma em 1d6 dias ou você pode atrair um espírito novo em 2d6 dias. Facilitador.

Grau 3: Comandar os Mortos (3 pontos de Intelecto). Você pode comandar um espírito ou criatura morta animada de até nível 5 dentro do seu alcance curto. Se tiver sucesso, o alvo não pode atacá-lo por um minuto, durante o qual ele segue seus comandos verbais se puder ouvi-lo e entendê-lo. Ação para iniciar.

Grau 4: Manto da Aparição. Ao seu comando, seu cúmplice espiritual o envolve por até dez minutos. O espírito causa automaticamente 4 pontos de dano a quem tentar tocar ou atingir você com um ataque corpo a corpo. Enquanto o manto da aparição estiver ativo, a dificuldade de todas as tarefas que você realizar para evadir a percepção dos outros é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 5: Invocar o Espírito do Morto (6 pontos de Intelecto). Com o seu toque, os restos de uma criatura morta a não mais do que sete dias aparece como um espírito manifesto (e aparentemente físico). O espírito erguido persiste por até um dia (ou menos, se realizar algo que seja importante para ele antes disso) e depois desaparece, não podendo voltar novamente.

O espírito erguido se lembra de tudo que sabia em vida e tem a maioria das suas habilidades anteriores (embora não necessariamente seus equipamentos). Além disso, ele ganha a habilidade de ficar insubstancial como uma ação por até um minuto de cada vez. Um espírito erguido não pertence a você e não precisa ficar perto de você para continuar se manifestando. Ação para iniciar.

Grau 6: Juiz Umbroso. Quando você mata uma criatura com um ataque, caso queira, o espirito dela (se estiver desprotegido) é retirado imedia-

Uma criatura insubstancial não pode afetar ou ser afetada por qualquer coisa, a menos que seja indicado o contrário, como quando um ataque é feito com uma arma da ruína espiritual. Uma criatura insubstancial pode passar através de matéria sólida sem obstáculos, mas barreiras de energia sólida, como campos mágicos de força, podem evitá-la.

Juiz Umbroso: *Um qefilim da Corte do Sono com poder de julgar os espíritos da Câmara da Noite tem o título de Juiz Umbroso. Para mais informações, veja a página 285.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

tamente do seu corpo. Uma parte da sua energia espiritual é infundida em você, recuperando 1d6 pontos em uma das suas Reservas (a sua escolha). Depois, o espírito é enviado para uma cela especial escondida na Câmara da Noite de Ardeyn. Apenas você sabe onde o espírito está, o que significa que o espírito não pode ser questionado, erguido ou voltar à vida de qualquer forma, a menos que você permita.

Comandar os Mortos Melhorado. Quando você usa sua habilidade Comandar os Mortos de grau 3, pode comandar mortos-vivos de até nível 7.

Pratica Feitiçaria da Alma

Intromissões do Mestre para quem Pratica Feitiçaria da Alma: *Espíritos podem lutar para se libertarem ou até mesmo possui-lo.*

Câmara da Noite, página 183

Você pode moldar almas como um artista molda o barro. Você começa seu treinamento aprendendo como instalar sua própria alma em uma filactéria que usa como um anel ou amuleto. Logo, aprende a atrair as almas perdidas dos mortos que fugiram da Câmara da Noite e os abriga nos anéis que usa, figurinos que carrega ou até mesmo em tatuagens que possui. Um animicomante (como alguém que Pratica Feitiçaria da Alma é chamado, às vezes) no ápice do seu poder, pode usar um anel em cada dedo, cada um ressonante com uma habilidade ou conhecimento específico que a alma residente possua.

Você usa mantos cobertos com runas que protegem contra, atraem e acalmam espíritos. As runas não têm poder intrínseco, mas o ajudam a concentrar quando você usa sua animicomancia.

Animicomantes são geralmente paradoxos e tecedores, mas um vetor (um guerreiro da alma) é um inimigo terrível.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. Uma noite, talvez após uma grande celebração, você prometeu descaradamente que traria um irmão, pai ou amigo morto de volta à vida. Depois, você percebeu que o poder estava muito além das suas habilidades e pode estar para sempre.
2. Escolha uma PJ. Ela salvou sua vida uma vez.
3. Escolha uma PJ. Devido a uma excentricidade da sua habilidade, se tal personagem estiver ao seu lado, ela também ganha o benefício da sua filactéria.
4. Escolha um PJ. Tal PJ confidenciou com você que ele suspeita do seu ofício e suspeita que você seja um seguidor secreto do Traidor, Lotan, ou tenha algum interesse fora da recursão.

Traidor, página 178
Lotan, page 162

Equipamentos: Roupas de Ardeyn, armadura leve ou média, uma arma à sua escolha, um kit do explorador, uma filactéria, um punhado de anéis com pedras semipreciosas e 100 coroas.

Sugestão de Efeito Menor: A alma do alvo é retorcida, fazendo o alvo tropeçar e soltar o que estiver segurando.

Sugestão de Efeito Maior: A alma do alvo é deslocada antes de voltar para o lugar. Isso deixa o alvo atordoado.

Grau 1: Filactéria. Sua alma está instalada em um anel ou amuleto. Isso te isola um pouco da dor, dando +1 de Armadura, e você é treinado em tarefas de defesa de Intelecto e Potência.

Se sua filactéria for destruída por qualquer motivo, sua alma volta ao seu corpo e você perde todos os benefícios desta habilidade até poder construir uma nova filactéria, processo que exige um dia de trabalho e um anel ou amuleto adequado, com valor mínimo de 100 coroas. Até construir uma nova filactéria, todos os máximos de suas Reservas de estatísticas são reduzidos em 1 ponto. Facilitador.

Grau 2: Vestir Espírito (3 pontos de Intelecto): Um espírito perdido passa a morar em uma joia que você usa ou em uma tatuagem em seu corpo. Com esta habilidade, você pode vestir o espírito em um corpo físico de outra criatura, não mais do que duas vezes maior do que você, por até uma hora antes do espírito precisar partir e voltar para a joia ou tatuagem onde normalmente mora.

O corpo alvo pode ser qualquer cadáver dentro do seu alcance curto. O corpo também pode ser de uma criatura adormecida que você toque (para vestir o espírito em um corpo adormecido, é preciso tocar o corpo e fazer um ataque de Intelecto). Se você vestir o espírito em uma criatura viva e adormecida, ao acordar, tal criatura não terá lembrança de ter sido o recipiente de um espírito, exceto, talvez, por um sonho.

O "espírito vestido" resultante é uma criatura de nível 2 devotada a você. Você e o Mestre podem desenvolver os detalhes do seu espírito específico, independente do corpo que ele habita. Você provavelmente fará os testes quando ele realizar as ações (mas veja o combate, adiante). O espírito vestido age no seu turno. Como uma criatura de nível 2, ele tem número-alvo 6 e saúde 6. Ele pode produzir um Grito da Alma aterrorizante uma vez por dia, atacando até três alvos vivos designados dentro do seu alcance curto. Se um alvo do Grito da Alma for afetado, ele não pode realizar ações que não sejam de movimento em seu turno. (Um espírito vestido não ataca outras criaturas

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

fisicamente, mas pode gastar sua ação agindo como um recurso para um ataque que você faz em seu turno enquanto estiver incorporado.)

Se o corpo que abriga o espírito sofrer 6 pontos de dano ou se passar uma hora (o que ocorrer primeiro), a alma volta para o item que habita. Se o corpo for uma criatura viva adormecida, ela acorda (com 6 pontos de dano para lidar). Ação para vestir espírito.

Grau 3: Montar Alma. Se sua filactéria for separada de você, é possível se concentrar para ver, ouvir e cheirar através dela. Suas habilidades sensoriais não são maiores do que o normal, exceto de uma forma: você pode sentir o ambiente ao redor da filactéria, mesmo que esteja no bolso, sacola, bolsa ou recipiente similar de outra criatura. Um metro de terra, 30 centímetros de pedra ou 2,5 centímetros de metal bloqueiam sua habilidade de ver. Ação.

Vestir Espírito Melhorado. O espírito que você cria com Vestir Espírito passa para o nível 3. Como uma criatura de nível 3, ele tem número-alvo 9, saúde 9 e você invocá-la até duas vezes por dia. Seu Grito da Alma não é afetado, exceto por ser um ataque de nível maior. Facilitador.

Grau 4: Alma Perversa (4 pontos de Intelecto). Um espírito perdido de um qefilim vingativo passa a morar em uma joia que você usa ou em uma tatuagem em seu corpo. Você pode convencê-lo a entrar em você ou em um aliado dentro do seu alcance curto que permitir. Após a instalação, o recipiente (você ou o aliado escolhido) ganha os seguintes benefícios: adicione 10 pontos à sua Reserva de Potência, 2 à sua Margem de Velocidade, 4 pontos à sua Reserva de Intelecto e 2 à sua Margem de Intelecto. O espírito perverso não se preocupa em distinguir seus inimigos e ataca aleatoriamente qualquer criatura que possa ver e alcançar. Você ou o aliado recipiente pode tentar uma tarefa de Intelecto com dificuldade 3 a cada rodada para expulsar a alma perversa. Depois disso, quem tiver abrigado a alma furiosa perde 1d6 pontos da sua Reserva de Potência e 1d6 pontos da de Velocidade. Ação para iniciar.

Vestir Espírito Melhorado. O espírito que você cria com Vestir Espírito passa para o nível 4. Como uma criatura de nível 4, ele tem número-alvo 12, saúde 12 e você invocá-la até três vezes por dia. Seu Grito da Alma não é afetado, exceto por ser um ataque de nível maior. Facilitador.

Grau 5: Rio de Almas. Você pode moldar almas. Se tiver sucesso em uma tarefa baseada em Intelecto de dificuldade 4, você pode transferir até 5 pontos entre suas Reservas, ou entre suas Reservas e as Reservas de outra criatura disposta, em qualquer combinação, em um ritmo de 1 ponto por rodada. Por exemplo, você poderia transferir 3 pontos de Potência para a Reserva de Velocidade de um aliado e 2 pontos de Velocidade para a sua própria Reserva de Intelecto, o que levaria um total de cinco rodadas. Sempre que você tentar usar esta habilidade, a dificuldade aumenta em um passo. A dificuldade volta para 4 após seu próximo descanso de dez horas. Ação.

Grau 6: Escapar da Câmara. Se você for morto em Ardeyn, seu espírito é atraído por sua filactéria ao invés da Câmara da Noite, presumindo que sua filactéria também não seja destruída. Sua alma é abrigada por dez dias em sua filactéria, depois dos quais, você reencarna em um novo corpo idêntico ao seu corpo antigo, em ou perto do local onde sua filactéria está. Você retorna sem nada, exceto sua filactéria. Após usar este benefício, você não pode fazer isso novamente por um ano (se você morrer novamente antes de um ano se passar, seu espírito cai na Corte do Sono, que estão literalmente infelizes por você tê-los enganado antes).

Como alternativa, você pode tentar tirar outra alma da Câmara da Noite e reencarná-la como uma criatura viva. Você só pode fazer isso se souber o nome completo da criatura, tiver alguma coisa do seu corpo ou um pertence estimado e se ela não estiver morta há mais de um ano. O espírito também deve estar disponível para voltar. Após usar esta alternativa, você não pode usar esta opção para voltar à vida, descrito acima, por um ano. Facilitador.

Vestir Espírito Melhorado. O espírito que você cria com Vestir Espírito passa para o nível 5. Como uma criatura de nível 5, ele tem número-alvo e saúde 15. Você pode invocá-la até quatro vezes por dia. Seu Grito da Alma não é afetado, exceto por ser um ataque de nível maior. Facilitador.

PROCESSA INFORMAÇÕES

Enquanto a ciência Ruk melhora os corpos físicos dos muitos que moram lá, para você, a melhoria foi toda em sua mente. Suas conexões neurais são mais rápidas, sua memória é melhor e você ocasionalmente aprende a usar essas melhorias para se emendar na Canção Global como nenhuma outra pessoa.

Corte do Sono, página 184

Intromissões do Mestre para Quem Processa Informações: *Você pode se perder em sua própria cabeça por períodos incontáveis de tempo. Nem toda informação está correta ou vem de uma fonte que você acredita que esteja.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Suas habilidades provavelmente não têm manifestações visíveis, embora alguns processadores tenham crânios maiores ou pequenos plugues ou anexos artificiais em seus crânios.

Processadores frequentemente são paradoxos, seguidos de perto por tecedores.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Você tem informações sobre um dos maiores segredos dela.
2. Escolha um PJ. Você fez amizade com esse personagem através da Canção Global.
3. Escolha um PJ. Quando ele fica perto de você, a dificuldade de cada de tarefa que envolva a Canção Global é aumentada em um passo.
4. Escolha uma PJ. Você se lembra de ter visto esta personagem antes, há muito tempo, mas não se lembra onde, e isso te incomoda.

Equipamentos: Roupas de Ruk, armadura leve, uma arma a sua escolha, um kit de cura, um umbilical e uma conta com 50 bits.

Sugestão de Efeito Menor: Você recupera espontaneamente 1 ponto em sua Reserva de Intelecto.

Sugestão de Efeito Maior: Você recebe uma informação inesperada da Canção Global sobre a situação do momento ou sobre alguém envolvido.

Grau 1: Armazém de Informações. Você pode escolher três áreas diferentes do conhecimento — história, geografia, botânica, mecânica quântica, entre outras - nas quais será treinado. Facilitador.

Capacidade de Armazenamento. Você recebe 4 pontos para adicionar à sua Reserva de Intelecto.

Grau 2: Plainando pela Canção Global. Você pode acessar a Canção Global de qualquer lugar em Ruk sem precisar de um umbilical. Você é treinado em navegar na Canção Global. Facilitador.

Poder de Processamento. Você adiciona 1 à sua Margem de Intelecto. Facilitador.

Grau 3: Descobrir Conhecimento (4 pontos de Intelecto). Você pode acessar a Canção Global de forma tão sofisticada que pode fazer ao Mestre uma pergunta de sim ou não e obter uma resposta. A dificuldade da tarefa varia, mas normalmente é 3. Ação.

Grau 4: Descobrir como Desfazer (4 pontos de Intelecto). Através da observação e do acesso à Canção Global, você determina as fraquezas, vulnerabilidades, qualidades e maneirismos de uma única criatura. O Mestre deve revelar o nível, as habilidades básicas e as fraquezas óbvias de uma criatura (se houver). A dificuldade de todas as ações que você tenta para afetar tal criatura - atacar, defender, interagir, entre outras - é reduzida em dois passos. Ação.

Grau 5: Autopreservação. Suas habilidades mentais melhoradas concedem treinamento em defesa de Velocidade e Intelecto. Facilitador.

Grau 6: A Velocidade do Pensamento. A qualquer momento que normalmente usaria Velocidade, você pode usar Intelecto no lugar. Isso inclui sua Margem assim como sua Reserva de Intelecto. Facilitador.

PROCURA CONFUSÃO

Você é um guerreiro. Um lutador. O que você mais gosta é de tirar as luvas de pelica e confrontar seus oponentes da maneira mais direta possível. Você não se esconde, não foge. Você enfrenta as coisas de forma física. Seus amigos provavelmente se sentem melhor ao ir para o perigo com você ao lado deles ou nas suas costas.

Você provavelmente usa cores brilhantes - amarelo, rosa ou vermelho - para ajudar a se destacar. Você pode até mesmo vestir uma camiseta com uma obscenidade escrita para aumentar seu estilo.

Obviamente, vetores se destacam ao procurar confusão, mas qualquer tipo de personagem também pode ser mais físico e direto.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Devido a experiências do passado, você toma conta dela. Essa PJ é sua responsabilidade primária com relação a sua habilidade de grau 2 caso você não tenha designado outra pessoa.
2. Escolha um ou dois PJs. Eles parecem bem resistentes e você espera secretamente que, em algum momento, descubra quem é o mais forte - você ou eles.
3. Escolha uma PJ. Se esta personagem estiver no seu alcance imediato quando você estiver em uma luta, talvez ela ajude e talvez ela atrapalhe acidentalmente (50% da chance de uma das formas, determinado a cada luta). Quando a personagem ajuda, você ganha +1 de bônus em todos os testes de ataque. Quando ela atrapalha, você sofre -1 de penalidade nos testes de ataque.
4. Escolha um PJ. Você esteve em um relacionamento com ele, mas já acabou faz muito tempo.

Intromissões do Mestre para Quem Procura Confusão: *Armas quebram ou saem até mesmo da mais forte empunhadura. Rufiões tropeçam e caem. Até mesmo o campo de batalha pode trabalhar contra você, com coisas caindo ou desabando.*

Equipamentos de Quem Procura Confusão:
Ardeyn: *Roupas de Ardeyn, armadura leve, duas armas à sua escolha (uma delas precisa ser uma arma corpo a corpo), um kit de primeiros socorros, uma faca de peixe, um berrante e 40 coroas.*
Ruk: *Roupas de Ruk, umbilical, duas armas a sua escolha (uma delas precisa ser uma arma corpo a corpo), um kit de cura, uma faca e 50 bits.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Equipamentos: Roupas de rua, armadura leve, duas armas à sua escolha (uma delas precisa ser uma arma corpo a corpo), um kit de primeiros socorros, um estilete, um celular e $400.

Sugestão de Efeito Menor: O alvo também fica atordoado por uma rodada, tempo no qual a dificuldade de todas as tarefas que ele realiza é modificado em um passo contra ele.

Sugestão de Efeito Maior: Você recupera espontaneamente 2 pontos em qualquer uma das suas Reservas.

Grau 1: Rufião. Você inflige 1 ponto adicional de dano no combate corpo a corpo (incluindo com seus punhos).

Tratar Ferimentos. Você é treinado em curar.

Grau 2: Protetor. Você escolhe um único personagem para ser sua responsabilidade. Você pode mudar isto livremente a cada rodada, mas só pode ter uma responsabilidade de cada vez. Enquanto tal responsabilidade estiver dentro do seu alcance imediato, ele recebe um recurso para tarefas de defesa de Velocidade porque você está tomando conta da retaguarda dele.

Direto: Você é treinado em uma das seguintes tarefas (escolha uma): quebrar coisas, escalar, saltar ou correr.

Grau 3: Batalhador Letal. Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, contusivo médio, com lâmina médio, contusivo pesado ou com lâmina pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Grau 4: Nocautear (5 pontos de Potência). Você faz um ataque corpo a corpo que não causa dano. Ao invés disso, se o ataque acertar, faça um segundo teste baseado em Potência. Se tiver sucesso, um inimigo de nível 3 ou menos fica inconsciente por um minuto. Você pode empregar Esforço para melhorar esta habilidade. Para cada nível de Esforço empregado, você pode afetar um inimigo de nível maior ou pode aumentar a duração em um minuto adicional. Ação.

Grau 5: Guerreiro Épico. Escolha um tipo de ataque no qual você já seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, contusivo médio, com lâmina médio, contusivo pesado ou com lâmina pesado. Você é especializado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Grau 6: Juggernaut. Você adiciona 5 pontos na sua Reserva de Potência e inflige 1 ponto adicional de dano com ataques corpo a corpo. Facilitador.

Curandeiro Verdadeiro. Você é especializado em curar.

REGENERA TECIDOS

Seu corpo possui uma habilidade natural para curar seus próprios ferimentos. Você acelerou isso através de biomodificações e cirurgias autodirecionadas e, por isso, alguns te chamam de egossomo. Às vezes, egossomos são depreciados por se preocupar apenas com seus próprios interesses, mas, do seu ponto de vista, quem é melhor para cuidar de você do que si mesmo?

Você usa roupas normais de Ruk e armadura leve simples — não precisa chamar atenção para a sua habilidade de resistir a ferimentos que matariam os outros.

Vetores geralmente escolhem regenerar tecidos, mas qualquer tipo acharia útil ter uma vida extra.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ. Por causa da semelhança em sua herança genética, se tal personagem estiver ao seu lado quando você a sua habilidade de Regeneração, ela também recupera 2 pontos em sua Reserva de Velocidade ou de Potência.
2. Escolha um PJ. Você não pode curar tal personagem com sua habilidade de grau 3 por algum motivo.
3. Escolha dois PJs. Devido à sua ligação genética, quando vocês três estejam dentro do alcance imediato, vocês todos adicionam 1 ao seus testes de recuperação.
4. Escolha um PJ. Tal personagem conhece um segredo sobre o seu passado.

Equipamentos: Roupas de Ruk, armadura leve, uma arma a sua escolha, um umbilical e uma conta com 70 bits.

Sugestão de Efeito Menor: Você recupera espontaneamente 1 ponto em sua Reserva de Velocidade ou de Potência.

Sugestão de Efeito Maior: Você recupera espontaneamente 2 ponto em qualquer uma das suas Reservas.

Grau 1: Regeneração (1 ponto de Intelecto). Você recupera 1d6 + 1 pontos em sua Reserva de Velocidade ou de Potência. Esta habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 2. A cada vez adicional que você utilizar esta habilidade, a dificuldade da tarefa aumenta em um passo. A dificuldade volta a ser 2 após você descansar por dez horas. Ação.

Intromissões do Mestre para Quem Regenera Tecidos: *A cura às vezes deixa cicatrizes desagradáveis e feias. A regeneração pode sair do controle, com células criando massa corporal que você nunca teve originalmente.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Se você tiver Regeneração e o foco Regenera Tecidos e a manobra Recuperação Rápida, você é especialmente perito em regeneração. Seu primeiro teste de recuperação do dia (geralmente exigindo uma única ação) é tratada como se a habilidade fosse um facilitador.

Grau 2: Imune a Toxinas. Você é imune a doenças e venenos cujo nível seja igual ou menor do que seu grau. Quando você faz um teste de defesa para resistir a uma toxina de maior nível, a dificuldade é reduzida em dois passos. Facilitador.

Grau 3: Induzir Regeneração (2 pontos de Intelecto + 3 pontos de Potência). Você corta um pedaço da sua carne e aplica no ferimento de outra criatura. Sua carne regenerativa transplantada restaura 1d6 pontos em uma das Reservas de estatísticas da criatura. Esta habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 3. A cada vez que você tentar transplantar a carne regenerativa na mesma criatura, a dificuldade da tarefa aumenta em um passo. A dificuldade volta a ser 3 após você descansar por dez horas. Ação para fazer o corte; ação para aplicar.

Grau 4: Gerar Carapaça (4 pontos de Potência). As camadas externas da sua pele calcificam, dando a você +2 de Armadura. Contudo, isso mata as camadas externas da sua pele, que caem em dez minutos. Até lá, uma nova camada de pele estará pronta para ficar no lugar da que caiu. Ação para iniciar.

Grau 5: Regeneração Maior (6 pontos de Intelecto). Você recupera suas Reservas de Potência e Velocidade até seus valores máximos. Esta habilidade é uma tarefa de Intelecto de dificuldade 2. A cada vez adicional que você utilizar esta habilidade, a dificuldade da tarefa aumenta em um passo. A dificuldade volta a ser 2 após você descansar por dez horas. Ação.

Grau 6: Semente de Rizoma. Sua consciência e conhecimento são concentrados em uma gavinha de rizoma que se projeta em 7 cm, na sua nuca. Você age normalmente, embora a base da sua consciência esteja localizada no rizoma, não no seu cérebro. Esta mudança fornece vários benefícios:

•Quando você se defende de ataques mentais, a dificuldade é modificada em um passo a seu favor.

•Você pode destacar o rizoma como uma ação e controlar o seu corpo, mental e remotamente, de um alcance longo.

•Você pode mudar o seu ponto de vista entre o rizoma e seu corpo (ou o contrário) como uma ação (mas se mudar seu ponto de vista para longe do seu corpo, seu corpo cai até sua atenção "voltar").

•Se seu corpo for morto e o rizoma escapar, você fixa uma raiz e cresce novamente em três dias.

A semente de rizoma, enquanto destacada do seu corpo, é uma criatura móvel de nível 1. Como semente, você tem número-alvo 3, saúde 3 e inflige 1 ponto de dano. Você tem Armadura 3 e velocidade de movimento imediato, embora possa bater uma "asa" vegetal macia para plainar nos ventos fortes. Se a semente de rizoma for destruída enquanto destacada do seu corpo, você morre. Facilitador.

REPRODUZ

Às vezes, você não confiar em ninguém além de si mesmo. É bom ter aliados, mas qual aliado está mais interessado em proteger sua retaguarda do que você mesmo - ou, pelo menos, uma versão sua que você reproduziu a partir da sua própria carne? Você pode reproduzir clones que não apenas o ajudam em uma luta, mas também o auxiliam ao resolver problemas, dan-

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

do uma mão quando necessário, e, às vezes, até mesmo o confortam quando você precisa de um ombro para desabafar.

Os enxertos genéticos que deram seus poderes também dão aos seus olhos e unhas uma tonalidade avermelhada estranha. Você usa roupas soltas que não atrapalham sua reprodução de uma cópia de si mesmo.

Reprodutores são geralmente tecedores, pois eles gostam de uma plateia cativa, mas qualquer tipo considera útil ter uma ajuda extra.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. Seus clones parecem nunca se dar bem com ele, embora você necessariamente não sinta o mesmo.
2. Escolha uma PJ. Seu clone está apaixonado por tal personagem.
3. Escolha um PJ. Você já teve uma relação muito mais próxima a tal personagem no passado.
4. Escolha uma PJ. Tal personagem nunca parece diferenciar quais de vocês é o clone, não importa o que você faça.

Equipamentos: Roupas de Ruk, armadura leve, uma arma a sua escolha, um umbilical e uma conta com 30 bits. E um clone.

Sugestão de Efeito Menor: Seu clone derruba o alvo e o joga ao chão ou empurra o alvo fora do seu alcance imediato (a sua escolha).

Sugestão de Efeito Maior: Seu clone faz um ataque imediato contra o alvo.

Grau 1: Seu Próprio Amigo. Seu clone o acompanha e segue as suas instruções. Seu clone se parece, fala e age como você, mas não é tão eficaz quanto você de várias formas. Ele evoca seu descritor e tipo, mas não tem tais habilidades realmente. Ele é uma criatura de nível 2 com número-alvo 6, saúde 6 e inflige 2 pontos de dano.

Você provavelmente fará testes pelo seu clone quando ele tiver ações. Geralmente, um clone não faz ataques separados, mas o ajuda com os seus. Em sua ação, se seu clone estiver ao seu lado, ele serve como um recurso para um ataque que você fizer em seu turno.

Se seu clone morrer, você reproduz outro em 1d6 dias. Um elo psíquico sutil que você compartilha com seu clone permite que ele pense, o que limita o número de clones ativos que você pode ter de cada vez (normalmente apenas um). Facilitador.

Grau 2: Elo Psíquico. O elo psíquico que você compartilha com seu clone melhora. Através do elo, você pode se comunicar telepaticamente em qualquer alcance dentro da mesma recursão. Se deseja intensificar temporariamente o elo, você pode usar uma ação para sentir o que o seu clone sente até o seu próximo turno. Facilitador.

Grau 3: Clone Prestativo. Se você tentar uma tarefa e tiver ajuda do seu clone, mesmo que ele não seja treinado ou especializado em tal tarefa, você se beneficia como se ele fosse. Independente do seu treinamento (ou falta de treinamento) para a tarefa, se seu clone gastar sua ação o ajudando, a dificuldade da tarefa que você tenta é reduzida em um passo. Facilitador.

Grau 4: Clone de Cobertura. Seu clone está mais preocupado com seu bem-estar com o que o seu próprio e, se estiver parado ao seu lado quando você for atacado, você terá cobertura - a dificuldade dos testes de defesa de Velocidade é reduzida em um passo. Se o ataque o acertaria sem a proteção fornecida pelo seu clone, o ataque acerta, então, o seu clone. Clone Melhorado: Seu clone passa para o nível 4. Como uma criatura nível 4, ela tem número-alvo 12, saúde 12 e inflige 4 pontos de dano. Facilitador.

Grau 5: Forçar Reprodução (5 pontos de Potência). Você se força a reproduzir um clone em uma questão de segundos, mesmo que já tenha um ou mais clones ativos. Mas Forçar Reprodução é imensamente penoso e você desce um passo no marcador de dano até o seu próximo teste de recuperação. O clone resultante é uma criatura nível 3 que é outro clone seu, mas dura apenas um minuto. Como uma criatura nível 3, ela tem número-alvo 9, saúde 9 e inflige 3 pontos de dano. Quando se passar um minuto, ele desaba como cera derretida. Ação para iniciar.

Grau 6: Transferência Psíquica (5 pontos de Intelecto). Você pode trocar de mentes entre si mesmo e seu clone dentro do seu alcance longo através do seu elo psíquico. Você tem acesso a todas as suas perícias e habilidades enquanto estiver no corpo do seu clone. Seu corpo original é tratado como um clone de nível 5 (embora tenha todo o seu equipamento) e sua mente no corpo clonado é tratada como se fosse você. Você pode fazer a troca permanente ou voltar como uma ação separada. Ação. Clone Melhorado: Seu clone passa para o nível 5.Como uma criatura nível 5, ela tem número-alvo 15, saúde 15 e inflige 5 pontos de dano. Facilitador.

Intromissão do Mestre para Quem Reproduz: *Raramente, os clones assumem vidas e consciências próprias. Às vezes, os aliados perdem a noção de quem é quem.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Intromissões do Mestre para Quem Se Adapta a Qualquer Ambiente: *Adaptações falham. Efeitos colaterais esquisitos podem durar.*

Equipamentos de Quem Se Adapta a Qualquer Ambiente:
Ardeyn: *Roupas de Ardeyn, armadura leve, uma arma à sua escolha, gazuas, fósforos (10), tochas (2), uma faca de peixe, um berrante e 50 coroas.*
Terra: *Roupas de rua, jaqueta de couro, óculos de sol, um notebook, um smartphone e $1.000.*

SE ADAPTA A QUALQUER AMBIENTE

Rukianos interagiram com o estranho por mais tempo do que qualquer um na Terra ou em Ardeyn. Muito mais. Eles sabem a importância do contexto ao transladar de uma recursão para outra. E, agora, você sabe como usar este conceito para conseguir uma vantagem aonde quer que vá. Ao usar os conceitos da recursão, você permite que seu corpo sobreviva em todos os tipos de ambientes hostis. Você é o sobrevivente definitivo.

Você provavelmente usa roupas soltas e confortáveis que permitem a passagem de ar no clima quente, mas mantem o calor quando está frio. De cores mutáveis, ela se mistura a maioria dos ambientes.

Adaptadores viajam e fazem isso sem medo. Eles olham cada ameaça no olho (metaforicamente ou não) e sabe que ela não pode machucá-los.

São exploradores, aventureiros, espiões, ladrões, guerreiros, socorristas e protetores. Eles podem ser qualquer tipo de personagem.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. Se tal personagem estiver ao seu lado e não fizer ações que não seja permanecer ao seu lado, ele compartilha suas qualidades de adaptação.
2. Escolha uma PJ. Você teme que tal personagem tenha inveja das suas habilidades e sabe que essa inveja pode causar problemas.
3. Escolha uma PJ. Ela possui algo que você quer. Como você tentará pegá-lo é por sua conta.
4. Escolha um PJ. Do nada, tal personagem recentemente fez um elogio e foi muito legal com você. O que você faz e como você lida com isso é por sua conta.

Equipamentos: Roupas de Ruk, armadura leve, uma arma a sua escolha, bolsa de ferramentas leves, uma máscara de respiração, um umbilical e uma conta com 50 bits.

Sugestão de Efeito Menor: Você recupera 2 pontos para uma das suas Reservas.

Sugestão de Efeito Maior: Você recupera 6 pontos para uma das suas Reservas.

Grau 1: Defender. Você recebe +1 de Armadura contra todos os ataques - até os mentais e mesmo que eles descrevam especificamente que ignoram Armadura. Facilitador.

Cura. Você adiciona 1 aos testes de recuperação que fizer. Facilitador.

Grau 2: Respirar (2 pontos de Potência). Você pode respirar com segurança em qualquer (ou nenhuma) atmosfera ou em qualquer substância por uma hora. Facilitador.

Grau 3: Mover (3 pontos de Velocidade). Por uma hora, você pode se mover sem restrições de qualquer tipo no terreno que não sejam uma barreira sólida. Facilitador.

Grau 4: Restaurar. Seus períodos de teste de recuperação normais de dez minutos e uma hora agora são de uma ação. Seu período de teste de recuperação normal de dez horas agora é de uma hora. Você só precisa de uma hora de sono por dia para operar. Facilitador.

Grau 5: Resistir. Você tem +10 de Armadura especiais contra qualquer tipo de dano ambiental. Isso não inclui ataques diretos, mas inclui dano de ambiente e dano de fontes "passivas". Por exemplo, você está - pelo menos parcialmente - protegido contra o dano de um incêndio devastador, da pressão esmagadora da água, névoas ácidas e assim por diante. Facilitador.

Grau 6: Sobreviver. Você recebe +1 de Armadura adicional contra todos os ataques, até os que descrevam especificamente que ignoram Armadura. Você também recebe 3 pontos para adicionar em cada uma das suas três Reservas de estatísticas. Facilitador.

Subsistir. Você não precisa comer, beber ou respirar para viver, apesar de que, se você ultrapassar os limites normais do seu corpo neste aspecto, a dificuldade de todos os testes é aumentada em dois passos até você poder comer, beber e respirar normalmente. Facilitador.

SE TRANSFORMA

Você possui uma biomodificação radical que permite acessar formas metamórficas chamadas de crisálidas, que são sugeridas na Canção Global. As formas de crisálida são uma fronteira da ciência Ruk e elas podem ser perigosas para seus aliados e, possivelmente, até mesmo para você. Mas, ah, o poder!

Muitos não confiam em você e o consideram perigoso, com um bom motivo. Metamorfos geralmente são vetores, mas as formas de crisálida podem melhorar qualquer personagem.

Você usa roupas soltas que pode tirar rapidamente ou roupas de Ruk feitas sob medida que podem lidar com qualquer forma de crisálida

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

que você escolher.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. Você nunca o ataca enquanto estiver transformado.
2. Escolha uma PJ. Se tal PJ passar três turnos consecutivos usando uma ação para acalmá-lo, você pode voltar para a sua forma normal sem precisar de um teste.
3. Escolha um PJ. Algo sobre este personagem o enfurece quando você está transformado. Se ele estava dentro da sua visão ao mudar, você recebe +1 de bônus em todos os testes durante essa metamorfose específica. Se ele estiver dentro do alcance, você sempre o ataca.
4. Escolha uma PJ. Vocês são amigos de infância.

Equipamentos: Roupas de Ruk, armadura leve, uma arma a sua escolha, um umbilical e uma conta com 70 bits.

Sugestão de Efeito Menor: Enquanto estiver transformado, um aspecto insuspeito da sua forma de crisálida borrifa uma enzima atordoante no alvo. O alvo fica atordoado por uma rodada, tempo no qual a dificuldade de todas as tarefas que ele realiza é modificado em um passo contra ele.

Sugestão de Efeito Maior: Enquanto estiver transformado, um aspecto inesperado da sua forma de crisálida envolve o alvo em uma camada translúcida de tecido. O alvo deve gastar uma ação para se libertar. Até lá, os ataques contra ele são modificados em um passo a favor do atacante.

Grau 1: Crisálida de Batalha (2 pontos de Intelecto). Você pode mudar e ganhar uma crisálida de batalha por até uma hora. Nesta nova forma, você adiciona 4 pontos à sua Reserva de Potência, 1 à sua Margem de Potência, 2 pontos à sua Reserva de Velocidade e 1 à sua Margem de Velocidade.

Garras surgem nas suas mãos, servindo como uma arma corpo a corpo média. Ação para mudar; ação para voltar.

Prática com Ataques de Crisálida: Você pode usar todos os ataques na forma de crisálida sem penalidade. Facilitador.

Grau 2: Crisálida de Batalha Devoradora (3 pontos de Intelecto). Você pode mudar e ganhar uma crisálida de batalha devoradora Ruk por até uma hora. Nesta nova forma, você adiciona 8 pontos à sua Reserva de Potência, 1 à sua Margem de Potência, 4 pontos à sua Reserva de Velocidade, 1 à sua Margem de Velocidade e ganha +1 de Armadura.

Hastes com bocas brotam do seu corpo, agindo como uma arma média. Se ficar enfraquecido ou debilitado, você perde o controle sobre seu próprio apetite voraz. A cada rodada, você causa automaticamente 1 ponto de dano a si mesmo (ignorando Armadura) enquanto suas hastes com bocas se canibalizam. Ação para mudar; ação para voltar.

Grau 3: Crisálida Treinada. Você é treinado em usar todos os ataques que ganha enquanto estiver na forma de crisálida. Facilitador.

Grau 4: Crisálida de Batalha Voadora (5 pontos de Intelecto). Você pode mudar e ganhar uma crisálida de batalha voadora por até uma hora. Nesta nova forma, você pode voar em uma distância curta a cada rodada e adiciona 4 pontos à sua Reserva de Potência, 1 à sua Margem de Potência, 2 pontos à sua Reserva de Velocidade e 1 à sua Margem de Velocidade.

Asas laminadas brotam dos seus braços, permitindo que você voe e servindo como uma arma corpo a corpo média. Ação para mudar; ação para voltar.

Grau 5: Crisálida Especializada. Você é especializado em usar todos os ataques que ganha enquanto estiver na forma de crisálida.

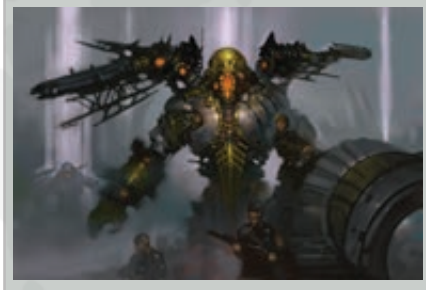
Grau 6: Crisálida de Batalha Monstruosa (7 pontos de Intelecto). Você pode mudar e ganhar uma crisálida de batalha monstruosa por até uma hora. Nesta nova forma, você adiciona 10 pontos à sua Reserva de Potência, 2 à sua Margem de Potência, 6 pon-

Intromissões do Mestre para Quem Se Transforma: *A criatura que você está despedaçando pode ser um amigo, não um inimigo. Você aterroriza os outros, que podem tentar lidar com o perigo que representa de formas que você não gostaria.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CRISÁLIDA

Enquanto estiver em uma forma de crisálida, você não pode gastar pontos de Intelecto por um motivo que não seja mudar para sua forma normal antes da duração de uma hora terminar (uma tarefa de dificuldade 2). Além disso, sua seleção de alvos inclui toda e qualquer criatura viva dentro do seu alcance curto, seja inimigo, aliado ou espectador. Se vários alvos estiverem no alcance, você sempre escolhe o mais próximo (ou o maior). Depois de voltar para sua forma normal, você sofre -1 de penalidade em todos os testes por uma hora. Se você não derrotar um inimigo real enquanto estiver transformado, a penalidade aumenta para -2 e afeta todos os seus testes até o dia seguinte.



tos à sua Reserva de Velocidade, 2 à sua Margem de Velocidade e ganha +2 de Armadura.

Seus braços se transformam em apêndices imensos no formato de martelos, servindo como uma arma corpo a corpo grande. Seu corpo também fica coberto de espinhos, assim, qualquer um que o atinja em combate corpo a corpo sofre 1 ponto de dano. Além disso, você pode arremessar espinhos como uma arma média em alcance curto. Ação para mudar; ação para voltar.

TEM LICENÇA PARA CARREGAR:

Você é um adversário proficiente quando está armado. Centenas de horas de treinamento significam que você não quebrará quando sob fogo e cuidará dos negócios antes que os bandidos sequer saibam que você está lá. Aqueles que Tem Licença para Carregar podem ser policiais, bandidos, caçadores ou cidadãos interessados em se proteger.

Você usa roupas que permitem esconder a sua arma ou acessá-la rapidamente, preferencialmente ambos, e é por isso que você talvez seja conhecido por seu sobretudo.

Vetores que usam armas provavelmente são soldados ou caçadores. Tecedores que usam armas são provavelmente criminosos ou policiais. Um paradoxo que Tem Licença Para Carregar provavelmente é raro, mas pode ser um detetive ou um aficionado por armas.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. No passado recente, enquanto praticava sua mira, você o atingiu acidentalmente, o deixando bem machucado. Cabe a tal PJ decidir se ele tem ressentimento, teme ou te perdoa.
2. Escolha dois PJs (de preferência aqueles que tenham a tendência de se colocarem no caminho dos seus ataques). Quando você errar com uma arma de fogo e o Mestre decidir que você acertou alguém que não o seu alvo, você atinge o um desses dois personagens.
3. Escolha uma PJ. Você pode ver que a personagem precisa de alguns conselhos para lidar com uma arma de fogo.
4. Escolha um PJ. Você não sabe como ou de onde, mas tal personagem tem um contato com armas e munição e podem obtê-las para você pela metade do preço.

Equipamentos: Roupas, armadura leve ou média, duas armas (uma delas deve ser uma arma de fogo e três cartuchos de munição), um celular e $800.

Sugestão de Efeito Menor: Após ser atingido na lateral da cabeça, o alvo fica surdo por alguns minutos.

Sugestão de Efeito Maior: Uma artéria atingida faz o alvo sangrar, sofrendo 1 ponto de dano por rodada até ele ter sucesso em uma tarefa de Intelecto ou Velocidade dificuldade 3 para cuidar do ferimento.

Grau 1: Atirador. Você inflige um ponto adicional de dano com armas de fogo. Facilitador. Prática com Armas de Fogo: Você tem prática no uso de armas de fogo e não sofre penalidade ao usá-las.

Grau 2: Tiro Preciso. Você pode gastar pontos tanto da sua Reserva de Velocidade quanto da de Intelecto para empregar níveis de Esforço para aumentar o seu dano com a arma de fogo. Cada nível de Esforço adiciona 3 pontos de dano a um ataque bem-sucedido e, se você passar seu turno alinhando seu tiro, cada nível de Esforço passa a adicionar 5 pontos de dano a um ataque bem-sucedido. Facilitador.

Grau 3: Atirador Treinado. Você pode escolher um dos dois benefícios. Você é treinado em usar armas de fogo ou tem a habilidade Saraivada (que custa 2 pontos de Velocidade). Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a pistola automática), você pode disparar múltiplos tiros ao redor do seu alvo para aumentar a chance de acertar. Este movimento usa 1d6+1 unidades de munição (ou toda a munição da arma, se ela tiver menos do que o número obtido no teste). A dificuldade do teste de ataque é diminuída em um passo. Se o ataque for bem-sucedido,

Intromissões do Mestre para quem Tem Licença para Carregar: *Falha ou emperra! O ataque falha e a ação é perdida. Além disso, é necessária uma ação adicional para consertar o problema.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ele causa 1 ponto a menos de dano do que o normal. Ser treinado no uso de armas de fogo é um Facilitador. Saraivada é uma Ação.

Grau 4: Tiro Duplo. Você pode usar dois ataques com arma de fogo como uma única ação, mas o segundo ataque é modificado em dois passos contra você. Facilitador.

Grau 5: Atirador Lendário. Você pode escolher um dos dois benefícios. Você é treinado em usar armas de fogo (ou especializado, se já for treinado) ou tem a habilidade Saraivada em Arco, que custa 3 pontos de Velocidade: Se uma arma tiver a habilidade de disparar tiros rápidos sem recarregar (geralmente chamada de arma de tiro rápido, tal como a pistola automática), você pode disparar com sua arma contra até três alvos (todos um ao lado do outro) como uma ação simples. Faça um teste de ataque separado para cada alvo. A dificuldade de cada de ataque é aumentada em um passo. Ser treinado no uso de armas de fogo é um Facilitador. Saraivada em Arco é uma Ação.

Grau 6: Tiro Especial. Ao atingir um alvo com seu ataque de arma de fogo, você pode reduzir o dano em 1 ponto, mas atingir o alvo em um ponto específico. Alguns dos possíveis efeitos especiais incluem (entre outros):

•Você pode atirar em um objeto através da mão de alguém.

•Você pode atirar na perna, asa ou outro membro que ele use para se mover, reduzindo sua velocidade máxima de movimento por alguns dias ou até ele receber assistência médica especializada.

•Você pode atirar na correia segurando uma mochila, armadura ou item pendurado similar, fazendo ele cair.

Facilitador.

TRABALHA DISFARÇADO

A espionagem não é algo que você conheça. Pelo menos, isso é o que você quer que todos acreditem porque, na verdade, você foi treinado como um espião ou agente secreto. Você pode trabalhar para um governo ou por conta própria. Você pode ser um detetive da polícia ou um criminoso. Pode até mesmo ser um repórter investigativo.

Independente disso, você descobre informações que outros tentam manter em segredo. Você coleta rumores e sussurros, histórias e provas difíceis, usa esse conhecimento para ajudar os seus próprios empreendimentos e, se for apropriado, passa aos seus empregadores as informações que eles desejam ou vende o que descobriu para quem quiser pagar um prêmio.

Você provavelmente usa cores escuras - preto, cinza escuro ou azul escuro — para ajudá-lo a misturar-se nas sombras, a menos que a cobertura que escolheu exija que você pareça com outra pessoa.

Tecedores trabalham bem ao trabalhar disfarçado, mas as habilidades de um paradoxo ou a capacidade física de um vetor também criam combinações interessantes.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha um PJ. O personagem sabe sua identidade verdadeira (se for um segredo) ou que você trabalha disfarçado (se for um segredo) e mantém essa informação em segredo até agora.
2. Escolha uma PJ. Você conhece um segredo importante sobre ela, mas ela não está ciente disso.
3. Escolha dois PJs. Você sabe sobre uma conexão importante entre esses dois que talvez nem eles saibam.
4. Escolha um PJ. Não importa o quanto você se esconda ou disfarce, este personagem sempre parece saber onde você está e quem você realmente é.

Equipamentos: Roupas de rua, kit de disfarce, ferramentas leves, fita adesiva, uma arma a sua escolha, um canivete, um smartphone e $700.

Sugestão de Efeito Menor: Você pode tentar esconder imediatamente após esta ação.

Sugestão de Efeito Maior: Você ganha +2 de bônus nos testes de defesa de Velocidade por uma rodada.

Grau 1: Investigar. Você é treinado em percepção, criptografia, enganar e invadir computadores. Facilitador.

Grau 2: Disfarçar. Você é treinado em disfarçar. Você pode alterar sua postura, voz, maneirismos e cabelo para parecer com alguém enquanto puder manter o disfarce. Contudo, é extremamente difícil adotar o disfarce de um indivíduo específico sem um kit de disfarce à sua disposição. Facilitador.

Grau 3: Agente Provocador. Escolha um dos seguintes para ser treinado: atacar com uma arma a sua escolha, demolições ou esgueirar e arrombar (se escolher esta última opção, você é treinado em ambos). Facilitador.

Grau 4: Improvisação Rápida (3 pontos de Intelecto). Quando você estiver fazendo um engo-

Equipamentos de quem Trabalha Disfarçado:
Ardeyn: *Roupas de Ardeyn, três máscaras pintadas, ferramentas leves, uma arma à sua escolha, uma faca de peixe, um berrante e 80 coroas.*
Ruk: *Roupas de Ruk, umbilical, enxerto de disfarce, ferramentas leves, enxerto de cola, uma arma a sua escolha, uma faca e 60 bits.*

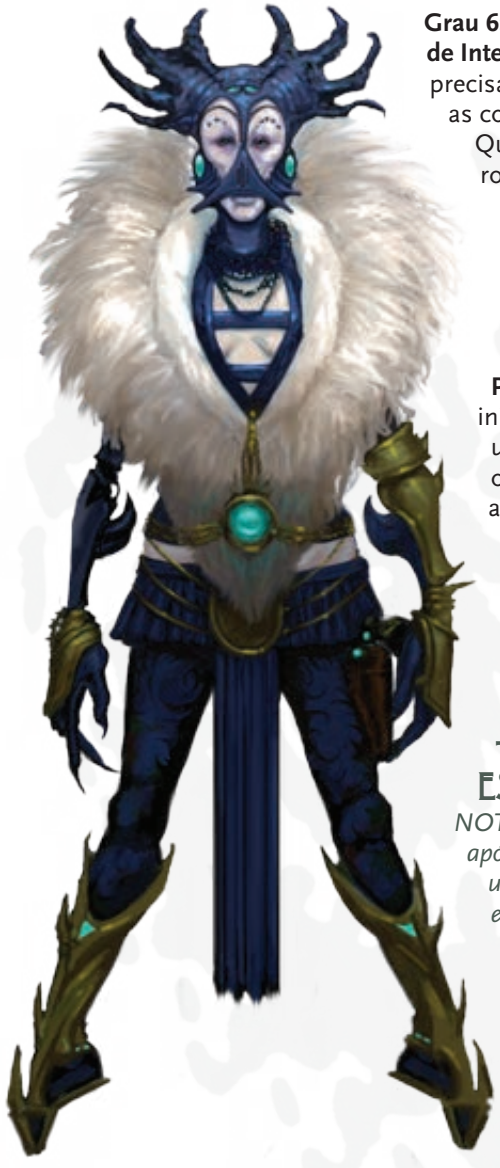
Intromissões do Mestre para quem Trabalha Disfarçado:
As pessoas não gostam de ser manipuladas e ficam ressentidas com quem tenta. Mesmo o melhor disfarce pode ter uma falha fatal. Quando você não é o que parece, às vezes as outras pessoas também não são.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

do, roubando um bolso, enganando ou trapaceando um crédulo, passando por um guarda e assim por diante, você trata a tarefa como ela se fosse de um nível inferior. Facilitador.

Grau 5: Usando o que Está Disponível (4 pontos de Intelecto). Se tiver tempo e a liberdade para recolher materiais do dia-a-dia em seu ambiente, você pode criar um recurso temporário que o ajudará a cumprir uma tarefa específica uma vez. Por exemplo, se precisar escalar uma parede, você pode criar algum tipo de dispositivo que auxilia a escalada. Se precisar sair de uma cela, pode encontrar algo interessante para usar como gazuas. Se precisar criar uma pequena distração, você pode construir algo para fazer uma explosão barulhenta e luminosa, e por aí vai. O recurso dura no máximo um minuto ou até ser usado para o fim que você o criou. Um minuto para montar os materiais; ação para criar o recurso.

Intromissões do Mestre para quem Translada: *A translação ocasionalmente leva a destinos que você não pretendia ir.*



Grau 6: Confiar na Sorte (3 pontos de Intelecto). Às vezes, você só precisa rolar os dados e esperar que as coisas aconteçam a seu favor. Quando você Confiar na Sorte, role um d6. Com um resultado par, a tarefa que você tenta é modificada em dois passos a seu favor. Se tirar 1, a tarefa é modificada em um passo contra você. Facilitador.

Assassinar (5 pontos de Potência). Se você atingir um inimigo de nível 3 ou menos com uma arma na qual tenha prática ou seja treinado, você mata o alvo instantaneamente. Ação.

TRANSLADA (FOCO ESPECIAL)

NOTA: Este foco só está disponível após você ter transladado pelo menos uma vez. Depois disso, você pode escolher este foco em qualquer recursão para onde transladar.

Você conhece alguma coisa sobre o Strange por grande parte da, senão em toda, sua vida. Seu entendimento intuitivo lhe concedeu o conhecimento sobre recursões, as entidades que as habitam e, recentemente, como se mover para tais mundos que você viu anteriormente em seus sonhos.

Você não pode começar com este foco, não importa a origem do seu personagem. Após sua primeira translação (ou a qualquer momento depois), quando transladar, você poderá adotar este foco.

Vínculo: Você não pode começar com este foco, então ele não oferece vínculos especiais.

Equipamentos: Você tem as roupas apropriadas da sua recursão atual, mas sua habilidade Viajante de Recursão permitiu que você trouxesse coisas da sua última recursão. (Isso significa que, ao adotar este foco, mesmo que seja pela primeira vez, sua habilidade Viajante de Recursão funciona imediatamente.)

Sugestão de Efeito Menor: Da próxima vez que atacar uma criatura nativa da recursão que você escolheu com Tradição da Recursão (veja Grau 1), o ataque é modificado em um passo a seu favor.

Sugestão de Efeito Maior: Um inimigo nativo de uma recursão que você escolheu com Tradição da Recursão (veja Grau 1) se rende se tiver uma chance.

Grau 1: Viajante de Recursão. Ao transladar, você pode designar um item mundano que translada com você. O item assume o contexto da nova recursão, se aplicável, conforme decidido pelo Mestre. Por exemplo, se você quiser levar um fuzil de assalto AK-47 para Ardeyn, a arma se torna uma besta bem trabalhada que dispara setas de forma rápida suficiente para ser uma arma de tiro rápido. Por outro lado, se você levar seu smartphone para Ardeyn, ele se torna uma esfera de cristal sem muita serventia, pois a maioria dos benefícios de um smartphone depende da sua conexão a uma rede com base na Terra.

O item deve ser pequeno o suficiente para que você possa carregar com uma mão.

Tradição da Recursão. Você é treinado em tópicos gerais relacionados a Ruk, Ardeyn ou uma recursão a sua escolha (não a Terra), o que fornece conhecimento sobre organizações, entidades, criaturas, ameaças, territórios e outros tópicos gerais relacionados à recursão.

Grau 2: Alcançar o Além Melhorado. Seu tipo concede a habilidade de segundo grau chamada Alcançar o Além (veja a descrição na seção do vetor, paradoxo ou tecedor). Ao usar esta habilidade, você precisa gastar apenas um ponto de Intelecto para ativá-la. Facilitador.

Grau 3: Sábio da Translação. Quando você translada, além de escolher iniciar, facilitar ou acelerar, você também pode simular a capaci-

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

dade especial concedida pelo tipo, independente do seu próprio tipo.

Vetor: O tempo de aclimatação é reduzido para uma rodada quando você facilita uma translação, como se fosse um vetor. Se você for um vetor e escolher esta opção para uma translação específica, o tempo de aclimatação é zero.

Paradoxo: Ao iniciar uma translação e fazer o teste de translação, você pode tentar novamente de forma automática uma vez se falhar no teste, como se fosse um paradoxo. Se você for um paradoxo, poderá tentar novamente duas vezes sem precisar fazer a rolagem na tabela de Falha de Translação primeiro.

Tecedor: O tempo de concentração é reduzido para dez minutos quando você acelera uma translação, como se fosse um tecedor. Se você for um tecedor e escolher esta opção para uma translação específica, o tempo é reduzido para uma ação.

Grau 4: Seguir Pela Ficção. Assim que tiver interagido, lutado ou observado uma criatura por pelo menos um minuto, você é especializado em rastreá-la de recursão em recursão, mesmo que a trilha tenha sido perdida por até trinta e três dias. Você sente uma leve assinatura energética da passagem da criatura. Esta habilidade também significa que você pode rastrear uma criatura de um lugar em uma recursão para outro na mesma recursão, mas apenas se ela tiver transladado (ou passado por um portal impróprio) nos últimos trinta e três dias.

Grau 5: Mestre da Forma (5 pontos de Intelecto). Escolha uma habilidade entre Grau 1 e 4 de um foco que você teve no passado. Você tem acesso a tal habilidade - gastando os pontos adicionais normalmente, se necessário - por uma hora. Isso é verdade mesmo se a habilidade, por exemplo, exigir magia e a recursão na qual estiver não tenha uma magia funcional. Se a habilidade exigir um objeto, dispositivo ou arma, você deve tê-la ou estar muito perto dela.

Grau 6: O Viajante. A carga residual que você ganha ao mover para uma nova recursão é amplificada. Até um dia depois de entrar em uma nova recursão, suas Margens de Potência, Velocidade e Intelecto aumentam em 1. Durante este mesmo período, ao fazer um teste de recuperação, você recupera o dobro de pontos.

VIVE NOS ERMOS

Você mora nos ermos. Você provavelmente passou a maior parte da sua vida, se não toda, tentando compreender os mistérios da natureza, do clima e da sobrevivência. Os modos da flora e da fauna são os seus modos.

Suas roupas simples e rústicas demonstram pouca preocupação com estilo. Na maioria das vezes, se cobrir com odores naturais para evitar que o seu cheiro levante suspeita nos ermos é mais importante do que tomar banho para se manter apresentável para outros humanos.

Vetores são os personagens mais prováveis de viver nos ermos, talvez trabalhando como guias, caçadores, armadilheiros, batedores ou rastreadores. Um paradoxo que faça isso pode ser visto como um sacerdote da natureza ou um mago silvestre.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha uma PJ que não seja dos ermos. Você não pode evitar de sentir um leve desprezo por esta personagem e seus modos "civilizados" que mostram desdém para todas as coisas naturais e (na sua cabeça) verdadeiras.
2. Escolha um PJ. No passado, você ajudou este personagem a encontrar o caminho de volta da civilização a partir dos ermos ou o curou.
3. Escolha uma PJ. Você não sabe o porquê, mas parece que tal personagem assusta animais de uma forma perturbadora para você.
4. Escolha um PJ. Este personagem parece ser um adepto dos ermos, assim como você — bem, quase — e você o respeita por conta disso.

Equipamentos: Roupas de Ardeyn, armadura leve ou média, duas armas a sua escolha (ou uma arma e um escudo), um kit do explorador e 300 coroas.

Sugestão de Efeito Menor: Um inimigo que seja uma criatura natural foge em vez de continuar a enfrentá-lo.

Sugestão de Efeito Maior: Um inimigo que seja uma criatura natural se torna cautelosamente passiva.

Grau 1: Vida Selvagem. Você é treinado em tarefas de escalar e nadar. Facilitador.

Tradição Selvagem. Você é treinado em navegação nos ermos e na identificação de plantas e criaturas. Facilitador.

Grau 2: Viver da Terra. Tendo uma hora ou

Intromissões do Mestre para Quem Vive nos Ermos: *Pessoas em cidades e povoados por vezes menosprezam aqueles que parecem (e cheiram) como se vivessem nas florestas, como se eles fossem ignorantes ou bárbaros.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

mais, você sempre pode encontrar alimento comestível e água potável nos ermos. Você pode encontrar até o suficiente para um pequeno grupo de pessoas, se necessário. Além disso, já que você é tão robusto e ganhou resistência com o tempo, a dificuldade para resistir aos efeitos de venenos naturais (como aqueles de plantas e de criaturas vivas) é diminuída em um passo.

Grau 3: Sentidos e Sensibilidades Animais. Você é treinado em ouvir e avistar coisas. Além disso, na maior parte do tempo, o Mestre deve alertá-lo caso você esteja se dirigindo para uma emboscada ou uma armadilha que seja de nível menor que 3. Facilitador.

Explorador Selvagem. Enquanto estiver fazendo qualquer ação (incluindo lutar) nos ermos, você ignora quaisquer penalidades devido a causas naturais como grama alta, mata fechada, terreno acidentado, clima e assim por diante. Facilitador.

Grau 4: Presciência Selvagem (4 pontos de Intelecto). Seu vínculo com o mundo natural se estende a um grau que alguns chamariam de sobrenatural. Enquanto estiver nos ermos, você pode estender os seus sentidos por até 1,6 quilômetros em qualquer direção e fazer uma pergunta muito simples e genérica ao Mestre sobre aquela área, tal como "Onde fica o acampamento dos invasores?" ou "Meu amigo Maltrose ainda está vivo?". Se a resposta que você procura não estiver na área, você não recebe informação alguma. Ação.

Grau 5: A Natureza Está do seu Lado (5 pontos de intelecto). Enquanto você estiver nos ermos, inimigos dentro do alcance curto tropeçam em rochas, emaranham-se em vinhas, são picados por insetos e são perturbados ou confundidos por pequenos animais. A dificuldade de qualquer tarefa desempenhada por estes inimigos é aumentada em um passo. Este efeito dura dez minutos. Ação para iniciar.

Grau 6: Um com a Natureza (6 pontos de Intelecto). Pelos próximos dez minutos, animais e plantas dentro do alcance longo não causarão dano a você ou àqueles a quem você indicar. Ação.

Mestre Selvagem. Enquanto estiver nos ermos, suas Margens de Potência, Velocidade e Intelecto aumentam em 1. Quando você faz um teste de recuperação nos ermos, você recupera o dobro de pontos. Facilitador.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 7

EQUIPAMENTOS

Recursões diferentes possuem equipamento diferentes — alguns primitivos, outros bem avançados. Assim, alguns tipos básicos de equipamentos existem em muitas recursões. Se um PJ puder comprar um item através de meios normais, então ele é considerado equipamento.

Itens que não podem ser comprados em uma loja por causa da sua escassez ou poder provavelmente são artefatos ou cifras. Por exemplo, na Terra, personagens jogadores normais não têm acesso imediato a itens de nível militar, como os mísseis ou aviões a jato. Em Ardeyn, PJs não podem simplesmente comprar varinhas mágicas ou anéis de poder.

Em Ruk, apesar de todos os avanços de ficção científica da cultura, a tecnologia alienígena ainda mais avançada de estrelas distantes não pode ser obtida de forma simples. Todos estes seriam considerados exemplos de artefatos dentro de uma recursão específica.

Os equipamentos não transladam de uma recursão para a outra — personagens que vão para outra recursão obtêm equipamentos novos e equivalentes, adequados a esse contexto. Os únicos itens que os personagens levam com eles quando transladam para uma nova recursão são cifras (embora a forma de uma cifra geralmente mude, o efeito continua o mesmo) e o artefato raro que venha diretamente do Strange. Uma vez que cifras e artefatos baseados no Strange são ligados ao Strange e não a um mundo específico, eles se adaptam a qualquer contexto que estiverem.

DINHEIRO E PREÇOS

Muitas recursões têm sua própria moeda ou, como na Terra, muitas moedas. Dentro de uma sociedade específica, existem métodos para fazer o câmbio com relativa facilidade. Ao transladar, os PJs podem ter uma soma da moeda apropriada para aquele local (bits em Ruk ou coroas em Ardeyn, por exemplo) dependendo dos seus tipos e focos.

As listas de equipamentos nos vários capítulos de cenário usam denominações na moeda apropriada para a recursão onde os itens podem ser comprados. Essas listas são muito genéricas e simples, com preços dados de maneira superficial. O Mestre tem muita liberdade para mudar os preços ou a moeda. Em The Strange, o dinheiro e a riqueza raramente são coisas além do que um meio para chegar a um fim. No caso dos equipamentos da Terra, colocamos o dólar como o padrão, mas outras moedas podem ser usadas no lugar - e elas devem ser usadas se o jogo for ambientado em um lugar onde dólares não sejam usados. Em algumas recursões, o escambo pode ser uma forma de negociação.

Alguns Mestres podem não se preocupar com coisas como o preço de equipamentos mundanos. Você frequentemente pode acompanhar com que frequência os personagens trocam de roupas e quantos pares de calças diferentes eles têm, se quiser, mas a maioria dos grupos acaba simplesmente ignorando este nível de detalhe, e está tudo bem.

É por isso que as listas de equipamentos se concentram em itens realmente úteis e necessários para as aventuras e menos em itens realmente mundanos, como escovas de dente ou óleo para o couro da sela do seu cavalo.

É claro, a disponibilidade — ou falta — de um item necessário pode ser um aspecto interessante de história em qualquer recursão.

CARGA

O peso dos objetos não é listado, pois as regras do jogo presumem que a quantidade de peso que um personagem carrega não é acompanhada. Se o Mestre determinar que um personagem está carregando equipamentos demais, ele deve (1) estabelecer uma dificuldade e pedir uma ação de Potência, ou (2) estabelecer um custo em Velocidade e Potência do peso a ser deduzido da Reserva apropriada. O método 1 é útil quando um personagem quer carregar um único objeto pesado por um tempo limitado - por exemplo, mover um cofre de ferro pesado para fora de um banco e colocá-lo em carroceria de uma pick-up. O método 2

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

funciona bem para a carga a longo prazo, como quando um personagem carrega uma mochila cheia de equipamentos de sobrevivência e parte para atravessar a tundra.

Ao estabelecer um custo de Velocidade e Potência, o custo de Velocidade é uma penalidade imposta imediatamente e permanece até o personagem descarregar. Os pontos de Velocidade perdidos não são recuperados ao descansar ou por outros meios — só quando a carga é removida. O custo de Potência é um custo contínuo, deduzido de hora em hora, e esses pontos são recuperados normalmente. Os custos de Velocidade e Potência são sempre os mesmos: 1 ponto de cada, 2 pontos de cada ou 3 pontos de cada. Usar armadura tem um custo similar pelas mesmas razões.

Quando você vir a palavra "Armadura" com inicial maiúscula nas regras do jogo (que não seja o nome de uma habilidade especial), ela se refere à sua característica Armadura - o número que você subtrai do dano iminente. Quando vir a palavra "armadura" com "a" inicial minúsculo, ela se refere a qualquer armadura física que você possa vestir.

ARMADURA

Personagens à espera do perigo frequentemente usam armadura. Mesmo a mais simples cobertura protetora ajuda contra ataques físicos e armaduras mais sofisticadas ou pesadas protegem contra ameaças ainda mais graves.

Você só pode usar um tipo de armadura de cada vez — não é possível usar um colete tático médio sobre um colete tático leve, por exemplo. No entanto, bônus de Armadura de diversas fontes se combinam para fornecer um valor total de Armadura. Por exemplo, se você tiver um capacete balístico que conceda +1 em Armadura e usar um colete tático médio que conceda +2 em Armadura, você terá um total de +3 em Armadura.

Nem todos os personagens têm prática no uso de todas as armaduras. Embora qualquer um possa usar qualquer armadura, isso pode ser desgastante. Usar armadura custa pontos de Potência e reduz sua Reserva de Velocidade. Você pode descansar para recuperar esses pontos de Potência perdidos da maneira padrão, mesmo se ainda estiver usando armadura. A redução da Reserva de Velocidade permanece enquanto você usar a armadura, mas a Reserva retorna ao normal assim que você a remover. Alguns vetores e outros personagens têm habilidades que reduzem os custos e as penalidades de usar armadura.

Armadura	Custo de Potência por hora	Redução de Res. de Vel. ao Usar
Leve	1	2
Média	2	3
Pesada	3	5

ARMAS

Nem todos os personagens estão familiarizados com todas as armas. Vetores sabem se virar com a maioria dos tipos, mas tecedores preferem armas leves ou médias e paradoxos geralmente ficam com armas leves. Se você empunha uma arma com que não tem experiência, a dificuldade de atacar com essa arma é aumentada em um passo.

Armas leves causam apenas 2 pontos de dano, mas reduzem a dificuldade do ataque em um passo por serem rápidas e fáceis de usar. Armas leves incluem socos, chutes, clavas, facas, machadinhas, pistolas leves (calibre .22) e assim por diante. Armas que sejam especialmente pequenas são armas leves.

Armas médias causam 4 pontos de dano. Armas médias incluem katanas, bastões de luz, pistolas médias (como a de 9 mm) e assim por diante A maioria das armas é média. Qualquer coisa que possa ser usada com uma mão (mesmo que sejam frequentemente usadas com as duas, como a pistola de 9mm) é uma arma média. Contudo, um fuzil calibre .22, embora seja usado com as duas mãos, também é uma arma média por causa do seu calibre pequeno.

Armas pesadas causam 6 pontos de dano e você precisa usar as duas mãos para atacar com elas. Armas pesadas são espadas enormes, pistolas pesadas (como um revólver Magnum .357), escopetas, fuzis de alto calibre e assim por diante. Quase tudo que seja usado com as duas mãos é uma arma pesada.

ESTIMATIVA DA QUALIDADE DOS EQUIPAMENTOS

Uma consideração para determinar a qualidade (e o nível) de um equipamento específico é saber em qual recursão ele foi feito. A lei sob a qual um item foi feito não é suficiente para determinar seu nível, mas é um começo. Por exemplo, a maioria dos itens feitos em uma recursão operando sob a lei de Física Subpadrão provavelmente também serão abaixo do padrão. Um determinante em relação à qualidade potencial de um item é se a recursão (ou mundo primário) tem uma infraestrutura industrial funcional e se o item em questão representa o ápice da ciência material (ou arte material) de alta tecnologia (alta magia) daquela infraestrutura. Mesmo assim, é também importante saber se o item foi feito a partir de materiais baratos e é produzido em massa com obsolescência planejada em mente.

Por exemplo, se você comprar uma corda de escalada de alta qualidade feita de náilon dinâmico em uma loja de artigos esportivos na Terra, ela pode ser uma corda de nível 5, em oposição a uma corda de cânhamo normalmente encontrada em Ardeyn. É claro que ainda é possível comprar uma corda de cânhamo na Terra, que também seria de nível 3. Por outro lado, uma porta de madeira prensada oca normal encontrada em muitas casas produzidas em massa na Terra provavelmente tem apenas nível 2 em qualidade, o que não é tão resistente quanto uma porta de carvalho média (provavelmente nível 4 ou 5) em Ardeyn.

Tudo se resume à seguinte regra: se o local tem uma base industrial que utilize artes e ciências de materiais avançadas, há um potencial de que itens de nível superior estejam disponíveis, mas não é uma garantia.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

EQUIPAMENTOS DA TERRA

Os equipamentos da Terra apresentados abaixo são exemplos gerais de itens úteis no jogo e não é uma lista exaustiva. Se quiser escolhas mais abrangentes (para equipamentos da Terra), vá para a loja que quiser e dê uma olhada. Seu personagem é livre para comprar canetas, calças jeans, sabão líquido, luvas de borracha, guarda-chuvas, fita adesiva, linha de pesca de náilon, doce e mais centenas de itens similares, assim como você.

ARMADURA

Leve (1 ponto de Armadura)	Preço
Jaqueta de couro	$200
Sobretudo, com forro	$200

Média (2 pontos de Armadura)	Preço
Colete tático blindado	$1,000

Pesada (3 pontos de Armadura)	Preço
Armadura corporal completa	$2,000

ARMAS

Leve (2 pontos de dano)	Preço	Notas
Bastão de luz	$20	
Chicote	$40	
Desarmado (soco, chute, cotovelo)	—	
Faca de caça	$40	
Pistola leve	$300	Alcance curto

Média (4 pontos de dano)	Preço	Notas
Arco composto	$500	Alcance longo
Chave de tubo de 90 cm	$200	Também aperta tubos
Lâmina média	$800	
Machete	$200	
Pistola média	$700	Alcance longo
Submetralhadora	$1.000	Arma de tiro rápido

Pesada (6 pontos de dano)	Preço	Notas
Escopeta	$350	Alcance imediato
Fuzil	$2.000	Alcance de 100 m
Fuzil de assalto	$3.000	Arma de tiro rápido
Katana	$800	
Montante medieval	$1,000	
Pistola pesada	$1.300	Alcance longo

EQUIPAMENTOS DE VIGILÂNCIA

Item	Preço	Notas
Câmera oculta	$150	Grava ou transmite
Caneta-câmera	$50	Pressione para gravar
Chaveiro eletrônico	$800	Entrada sem fio para a maioria dos carros com essas travas
Kit de automação "casa inteligente"	$300	Centro de rede Wi-Fi para sensor de movimento, câmera oculta, microfone oculto, entre outros
Kit de disfarce	$120	Recurso para tarefas de disfarçar
Lente telescópica x100	$400	Vem com suporte

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Microfone oculto	$100	Grava ou transmite
Mini rastreador GPS	$200+	Autoalimentado
Óculos de visão noturna	$1.000	Exige uma conexão com os militares ou outra agência
Pacote de software de malware	$250	Detona o notebook, computador ou smartphone do alvo
Sensor de movimento	$100	Alarme sonoro ou silencioso

OUTROS EQUIPAMENTOS

Item	Preço	Notas
Algemas	$35	O encaixe confortável custa mais
Alicate	$50	
Cadeado com chaves	$10	
Camisa-de-força	$450	
Contador Geiger	$250	
Fita adesiva	$5	Útil por tantos motivos
Isqueiro, sem chama	$50	O vento não o apagará
Kit completo de primeiros socorros	$50	Adiciona 1 aos testes de recuperação para descansos maiores do que uma rodada (dez usos)
Lanterna	$10	Luz brilhante em alcance imediato, luz fraca em alcance curto
Máscara de gás	$150	
Smartphone	$300+	Alguns telefones respondem quando se fala com eles
Outras coisas	*	Se você puder comprá-lo na vida real, poderá comprá-lo en quanto estiver na Terra.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

EQUIPAMENTOS DE ARDEYN

Em Ardeyn, a moeda padrão é a "coroa." Os equipamentos apresentados nesta seção incluem exemplos gerais dos tipos de itens disponíveis em Ardeyn e não se destina a ser uma lista exaustiva.

ARMADURA

Recurso	Preço	Notas
Escudo	30	Recurso para tarefas de defesa de Velocidade

Leve (1 ponto de Armadura)	Preço
Casaca qefilim*	4.000
Couros e peles	20
Gibão de couro	30

Média (2 pontos de Armadura)	Preço
Brigandina	50
Cota de malha	60
Peitoral relíquia*	5.000

Pesada (3 pontos de Armadura)	Preço	
Armadura de escamas	150	
Armadura de placas	120	
Armadura de placas abençoada pela encarnação*		10.000

*A armadura especial conta como um tipo de armadura menos pesada enquanto usada. Uma armadura leve especial não requer que o usuário tenha prática em usá-lo para evitar penalidades.

ARMAS

Leve (2 pontos de dano)	Preço	Notas
Adaga	10	
Arco curto	80	Alcance longo
12 flechas	10	
Bastão	5	
Chicote	20	
Desarmado (soco, chute, cotovelo)	—	
Foice	1	
Sabre	20	

Média (4 pontos de dano)	Preço	Notas
Arco	40	Alcance longo
12 flechas	10	
Arma de haste	30	Geralmente usada com duas mãos
Azagaia	10	Alcance curto
Besta	50	Alcance longo
12 setas médias		
Cajado	20	Geralmente usada com duas mãos
Lança	20	Pode ser arremessada até em alcance longo
Maça	20	
Machado de batalha	30	
Mangual	30	
Martelo	20	
Shamshir (cimitarra)	35	
Tridente	25	

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Pesada (6 pontos de dano)	Preço	Notas
Besta pesada	70	Alcance longo, ação para recarregar
12 setas pesadas	35	
Lança grande	40	Geralmente usada em uma montaria
Machado grande	50	
Malho	40	
Talwar (shamshir grande)	55	

OUTROS EQUIPAMENTOS

Item	Preço	Notas
Giz, 7 pedaços	3	
Livro	150	Recurso para um teste sobre o tópico do livro após passar trinta minutos lendo
Mochila	20	
Saco de aniagem	3	
Saco de dormir	2	
Comestíveis e Roupas		
Botas ou sapatos	10	
Cerveja/vinho/outras bebidas alcoólicas (copo)	2	
Cerveja/vinho/outras bebidas alcoólicas (garrafa)	12	
Narguilé (tubo de água)	30	
Rações para um dia	15	
Refeição	2	Refeição muito boa: até 50 coroas
Roupas	10	Roupas finas: até 50 coroas
Tabaco para narguilé	2	
Barraca	30	
Berrante	120	Audível a até 5 km
Bolsa ou outro recipiente pequeno	5	
Corda (15 m)	20	
Espetos e martelo	30	
Fósforos (10)	10	
Gancho de escalada	10	
Gazuas	50	
Instrumento musical	50-1.000	
Kit de disfarce	120	Recurso para tarefas de disfarçar
Kit de primeiros socorros	10	Recurso para tarefas de curar
Kit do explorador	150	Corda de 15 m, rações para três dias, três espe tos, martelo, roupas de frio, botas reforçadas e três tochas
Linha (60 m)	1	
Pé de cabra	20	
Tochas (2)	5	

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

EQUIPAMENTOS DE RUK

Em Ruk, a moeda padrão é o "bit" e é toda virtual, monitorada através da Canção Global. Em outras palavras, cada indivíduo tem uma conta e as operações são realizadas ao acessar a Canção Global e fazer acréscimos ou subtrações instantâneas para as contas com as quais se faz negócios.

ARMADURA

Leve (1 ponto de Armadura)	**Preço**
Plastipele	15
Segunda pele	10
Traje liso	20
Média (2 pontos de Armadura)	
Carapaça	55
Carapaça espinhosa	75
Traje vital	90
Pesada (3 pontos de Armadura)	
Bioarmadura	1.000
Carapaça espinhosa pesada	400
Carapaça pesada	350

ARMAS

Leve (2 pontos de dano)	**Preço**	**Notas**
Agulha de dedo	2	Excelente para administrar venenos
Aljava de canivetes	50	Ignora Armadura
Faca	1	Pode ser arremessada até em alcance curto
Lança-agulhas	5	Veja notas adicionais
Cartucho com 10 agulhas	3	
Pistola de esporos	10	Veja notas adicionais
Casulo de munição (12 tiros)	5	
Casulo de munição de atordoamento (12 tiros - nível 3)	15	
Casulo de munição de atordoamento (12 tiros - nível 5)	40	
Zarabatana	1	Alcance curto
12 dardos	3	
Média (4 pontos de dano)		
Borrifador cáustico	20	Veja notas adicionais
Espada longa	3	
Lâmina letal	5	
Lança	3	Pode ser arremessada até em alcance longo
Lança espinhal	40	Veja notas adicionais
Maça	3	
Pistola de espinhos	20	Alcance longo, gera a própria munição
Pesada (6 pontos de dano)		
Acelerador da matança	55	
Fuzil de espinhos	3	Alcance longo, gera a própria munição
Lança pesada	5	
Machado de haste	5	

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CASULOS GRANADA

Todos os casulos granada são bombas orgânicas que podem ser lançadas em alcance curto e explodem em um raio imediato.

Casulo	Preços	Notas
Casulo ácido	10	3 pontos de dano de ácido
Casulo de esporos	40	Teste de defesa de Potência dificuldade 4 para não perder a próxi ma ação.
Casulo de fumaça	10	Nuvem negra opaca obscurece a área por 1d6 rodadas
Casulo flamejante	25	4 pontos de dano de fogo

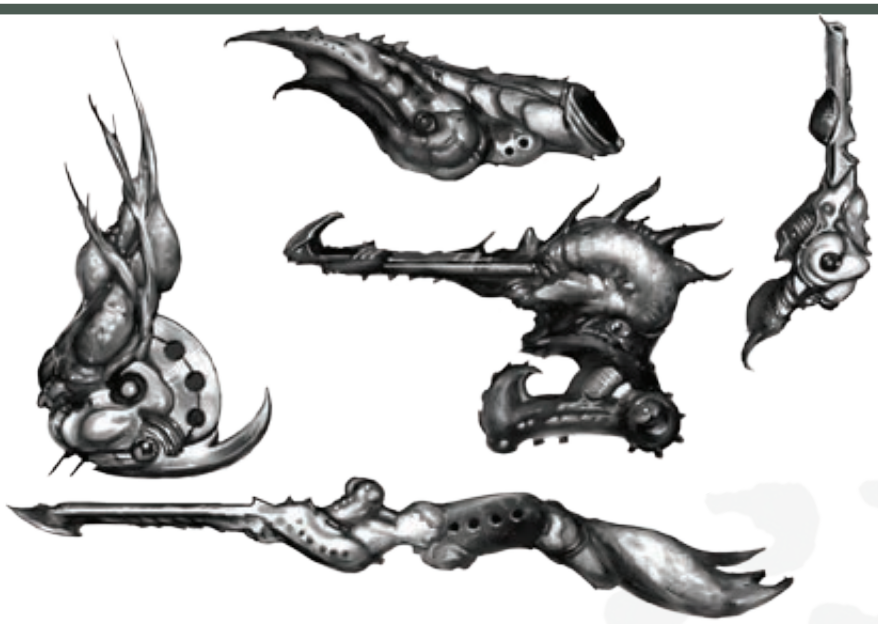
VENENOS

Nível 3	Preços	Notas
Kral	15	Perde a próxima ação
Narm	30	Inconsciência por um minuto
Tellu	15	3 pontos de dano de Potência
Nível 5	**Preço**	**Notas**
Arukral	65	Confusão: perde todas as ações por um minuto Notas
Arutellu	30	5 pontos de dano de Potência
Reen	30	4 pontos de dano de Intelecto
Unik	30	4 pontos de dano de Velocidade
Nível 7	**Preço**	**Notas**
Valinarm	100	Inconsciência por um minuto
Valireen	60	5 pontos de dano de Intelecto
Valitellu	60	6 pontos de dano de Potência
Valunik	60	5 pontos de dano de Velocidade
Xah	200	Entra em coma até ser desperto

OUTROS EQUIPAMENTOS

Item	Preço	Notas
Binóculo	10	
Enxerto de disfarce	25	
Ferramentas leves	3	
Ferramentas pesadas	3	
Kit de cura	25	Recurso para curar
Lança-casulo	20	
Lanterna ou luz de cabeça	5	
Máscara de respiração	8	
Máscara filtro de esporos	20	
Planador de asa	7	
Roupas	3	
Umbilical	10	

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com



NOTAS ADICIONAIS

ARMAS

Acelerador da Matança: Dispara uma rajada de setas até em alcance longo. Pode ser usada como uma arma de tiro rápido.

Borrifador Cáustico: Borrifa um fluxo de líquido cáustico em alcance curto. Pode ser usada como uma arma de tiro rápido.

Lâmina Letal: Uma espada longa equipada com um aplicador de veneno. O veneno dura até ser usado.

Lança Espinhal: Dispositivo longo parecido com uma vara que se conecta diretamente à espinha do usuário. Inflige dano bioelétrico. A um custo de 5 pontos de Potência para o usuário, ela pode infligir 6 pontos adicionais de dano em um único ataque.

Lança-Agulhas: Esta é uma arma parecida com pistola que dispara projéteis em até alcance curso. Pode ser usada como uma arma de tiro rápido. Se carregado com veneno e um cartucho de agulhas, cada agulha é envenenada.

Pistola de Esporos: Dispara um fluxo de esporos cáusticos em alcance curto. Também pode ser carregada com esporos que evita um alvo vivo que falhar no teste de defesa de Potência de realizar uma ação em seu próximo turno, em vez de infligir dano.

ARMADURA

Bioarmadura: Traje totalmente vedado autorrenovável, armadura viva que fornece suporte vital completo e nutrientes para o usuário por tempo indeterminado, em qualquer ambiente.

Carapaça: Placas de armadura orgânica. Pode ser média ou leve e coberta com espinhos. A carapaça espinhosa inflige 1 ponto de dano em qualquer inimigo que atinja o usuário em ataque corpo a corpo.

Plastipele: Armadura leve que fornece proteção leve contra os elementos.

Segunda Pele: Uma armadura tão leve que é quase indistinguível do corpo.

Traje Liso: Traje leve com um revestimento que deixa extremamente difícil ser agarrado. A dificuldade de qualquer tentativa por parte do usuário se libertar de um aperto, de amarras ou passar no meio de um espaço apertado é reduzida em um passo.

Traje Vital: Traje leve que também fornece uma hora de suporte vital em qualquer ambiente. (A função de suporte vital se recarrega todos os dias.)

OUTROS EQUIPAMENTOS

Kit de Cura: Contém três injeções que restauram 2 pontos para a Reserva de Potência.

Lança-Casulo: Lança casulos granada em alcance longo.

Máscara de Respiração: Permite que o usuário respire com segurança durante quatro horas. Uso único.

Máscara Filtro de Esporos: O usuário é imune a esporos de nível 3 ou menores e a dificuldade de todas as ações de defesa de Potência relacionadas a respiração é diminuída em dois passos.

Planador de Asa: Dispositivo parecido com uma mochila que, em uma ação, libera asas e permite que o usuário plane no vento ou a partir de lugares altos, se movendo em distância curta a cada rodada. Manter-se planando é uma ação em cada rodada.

Umbilical: Quando conectado nas tomadas da Canção Global em Ruk, ele fornece uma interface direta com a Canção Global, permitindo a comunicação com qualquer um na recursão, assim como perguntas de informações gerais (uma tarefa de Intelecto).

Um umbilical permite que um PJ se conecte à Canção Global em Ruk. Se alguém usar um umbilical para se conectar for subitamente arrastado ou jogado em combate, o umbilical se retrai automaticamente e com segurança, sem causar nenhum dano para o personagem.

Canção Global, página 192

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ARTEFATOS

Artefatos são mais poderosos do que os equipamentos e eles não podem ser simplesmente comprados. Você pode encontrar os artefatos apropriados para a Terra, Ardeyn, Ruk e as várias outras recursões perto do final dos seus capítulos.

Como equipamentos, artefatos são exclusivos do mundo em que são feitos e eles não se transladam com os personagens. Por outro lado, eles passam através de portais impróprios e saem para o Strange. Se um artefato passa por um portal impróprio para uma recursão que funcione sob a mesma lei que a recursão de origem do artefato, o artefato continua a funcionar na nova recursão. Se ele passar pelo portal impróprio para uma nova recursão que opera sob uma lei diferente, o artefato começa a perder poder cerca de um minuto depois chegar, de acordo com as regras para viagens impróprias.

Todos os artefatos têm um nível. Eles também têm um nível de esgotamento de poder. Quando um artefato é usado ou ativado, o jogador lança o dado designado (1d6, 1d10, 1d20, ou 1d100). Se o dado mostrar o(s) número(s) de esgotamento, o produto funciona, mas este é o seu último uso. Uma descrição de esgotamento "-" significa que o artefato nunca se esgota, enquanto a descrição "automático" significa que ele só pode ser usado uma vez.

Artefatos sem poder podem, às vezes, serem recarregados utilizando as regras de reparação, dependendo da natureza do item. Outras habilidades especiais também podem recarregar um item gasto, mas provavelmente apenas para um uso único.

BUSCA IDENTIFICAÇÃO E USO DE ARTEFATOS

Os personagens podem, às vezes, encontrar artefatos durante aventuras. Eles podem estar em ruínas antigas, intactos ou precisando de conserto para voltar a funcionar. Eles podem ter sido roubado de instalações militares bem guardadas. Podem ser concedidos como recompensas ou tomados de inimigos derrotados. Às vezes, podem até mesmo serem comprados de fontes especializadas, mas isso ocorre mais raramente do que a maioria dos PJs gostaria.

Após os PJs encontrarem um artefato, identificar é uma tarefa de Intelecto separada. O Mestre determina a dificuldade da tarefa, mas é geralmente igual ao nível do artefato. A identificação leva de quinze minutos a três horas. Se os PJs não conseguirem identificar um artefato, podem levá-lo a um especialista para que seja identificado ou, se desejarem, para negociá-lo ou vendê-lo.

Personagens podem tentar usar um artefato que não foi identificado, mas isso geralmente é uma tarefa de Intelecto igual ao nível do artefato + 2. A falha pode significar que o PJ não consegue descobrir como usar o artefato ou que o utiliza de forma incorreta (a critério do Mestre). É claro que, mesmo se os personagens usarem o artefato não identificado corretamente, eles não terão ideia de qual será o efeito.

Assim que os personagens tiverem identificado um artefato, usá-lo pela primeira vez exige uma ação adicional de Intelecto. Este processo é bem mais complexo do que apertar um botão. Ele pode envolver a manipulação de telas de toque, recitar as palavras arcanas adequadas ou outra coisa que se encaixe ao contexto da recursão. O Mestre determina a dificuldade, mas é geralmente igual ao nível do artefato.

ARTEFATOS

Artefatos da Terra
Arnês de translação — Página 159
Chave do mundo — Página 159
Motor de movimento perpétuo — Página 159

Artefatos de Ardeyn
Anel do voo do dragão — Página 187
Arma da alma — Página 188
Arma da ruína espiritual — Página 189
Arma língua de dragão — Página 187
Arma rúnica do ataque — Página 187
Arma rúnica do sangue — Página 187
Asas do sol — Página 189
Bainha da alma — Página 188
Cajado rúnico (Ashur) — Página 187
Capa da sombra — Página 188
Grimório (Dreadimos Felthane) — Página 189
Grimório (mago do âmbar) — Página 189
Lâmina dupla shamshir — Página 188
Lança Strange — Página 189
Máscara de Oceanus — Página 187
Monóculo do Monitor — Página 187
Olho do dragão — Página 186
Proteção espiritual — Página 189

Artefatos de Ruk
Bioimplante companheiro — Página 209
Broto de metabolismo — Página 210
Broto de perícia — Página 211
Casulo de recursão — Página 211
Elmo de comando de combatente veneno — Página 211
Enigmalito — Página 209
Enxerto de arma — Página 211
Enxerto de gavinha — Página 211
Insígnia de feromônio — Página 210
Travessa da comunhão — Página 209
Veículo aéreo — Página 211

Artefatos do Strange
Anel do portal — Página 232
Asa fractal — Página 231
Disco de interface — Página 232
Esquife do caos — Página 231
Infusor de equilíbrio — Página 231
Manopla de interface — Página 232
Pele de planetívoro — Página 233
Terminal de rede menor — Página 232
Tunelador de fundamento — Página 232

Artefatos de Noite do Átomo
Arma do esplendor — Página 238
Omnibraço — Página 238

Artefatos de Cataclismador
Armadura de batalha — Página 242
Malho da gravidade — Página 242

Artefatos de Innsmouth
Necronomicon — Página 254
Vidro de Leng — Página 254

Artefatos da Velha Marte
Prisma do oitavo raio — Página 254

Artefatos de Oz
Maravilhoso pó da vida — Página 254
Pílulas do desejo celebradas do Dr. Nikidik — Página 254

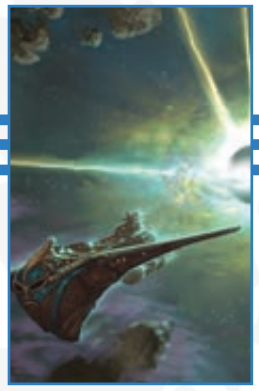
Artefatos do País das Maravilhas
Espada vorpal — Página 254

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Parte 3:
Jogando o Jogo

Capítulo 8: Regras do Jogo 96
Capítulo 9: Regras da Translação 125

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com



CAPÍTULO 8

REGRAS DO JOGO

Planetívoro, página 8

The Strange é jogado na imaginação conjunta de todos os jogadores, incluindo o Mestre. O Mestre define a cena, os jogadores declaram o que seus personagens tentam fazer e o Mestre determina o que acontece em seguida. As regras e os dados ajudam o jogo a se desenvolver sem problemas, mas são as pessoas, não as regras ou os dados, que conduzem a ação e determinam a história — e a diversão. Se uma regra atrapalha ou prejudica o jogo, os jogadores e o Mestre devem trabalhar juntos para mudar isso.

É assim que você joga The Strange:

1. O jogador diz ao Mestre o que quer fazer. Isso é uma ação do personagem.
2. O Mestre determina se essa ação é de rotina (e, portanto, funciona sem precisar de um teste) ou se há uma chance de falha.
3. Se houver uma chance de falha, o Mestre determina qual estatística a tarefa usa (Potência, Velocidade ou Intelecto) e a dificuldade da tarefa — o quão difícil ela será em uma escala de 1 (realmente fácil) a 10 (basicamente impossível).
4. O jogador e o Mestre determinam se algo em seu personagem — como treinamento, equipamentos, habilidades especiais ou ações variadas — pode modificar a dificuldade para cima ou para baixo em um ou mais passos. Se tais modificações reduzirem a dificuldade para menos de 1, a ação é de rotina (e, portanto, funciona sem que seja necessário um teste).
5. Se a ação ainda não for de rotina, o Mestre usa a sua dificuldade para determinar o número-alvo — o quanto o jogador deve obter no dado para ter sucesso na ação (veja a Tabela de Dificuldade de Tarefa, página 98). O Mestre não precisa dizer qual é o número-alvo ao jogador, mas pode dar uma dica, especialmente se fosse razoável que seu personagem soubesse se a ação era fácil, mediana, difícil ou impossível.
6. O jogador lança um d20. Se ele obtiver um valor igual ou maior ao número-alvo, seu personagem tem sucesso.

Potência, página 16
Velocidade, página 16
Intelecto, página 16
Dificuldade da tarefa, página 98

Treinamento, página 21
Equipamentos, página 85

É isso. É assim que se faz qualquer coisa, seja identificar um dispositivo estranho, acalmar um bêbado furioso, escalar um penhasco traiçoeiro, ou lutar contra um planetívoro. Mesmo que ignore todas as outras regras, você ainda pode jogar The Strange apenas com essas informações. As características chave aqui são: ações dos personagens, determinar a dificuldade da tarefa e determinar os modificadores.

FAZENDO UMA AÇÃO

Cada personagem tem um turno em cada rodada. No turno de um personagem, ele pode fazer uma coisa — uma ação. Todas as ações entram em uma das três categorias: Potência, Velocidade ou Intelecto (assim como as três estatísticas). Muitas ações exigem testes de dados — lançar um d20.

Toda ação executa uma tarefa, e cada tarefa tem uma dificuldade que determina o número que um personagem deve atingir ou ultrapassar com uma jogada de dados para ter sucesso.

A maioria das tarefas tem dificuldade 0, o que significa que o personagem obtém sucesso automaticamente. Por exemplo, atravessar uma sala, abrir uma porta e jogar uma pedra em um balde próximo são ações, mas nenhuma delas requer um teste. Ações que são normalmente difíceis ou que se tornam difíceis devido à situação (como atirar contra um alvo em uma nevasca) têm uma dificuldade mais alta. Essas ações normalmente exigem um teste.

Algumas ações requerem um uso mínimo de pontos de Potência, Velocidade ou Intelecto. Se um personagem não puder usar a quantidade mínima de pontos necessária para completar a tarefa, ele automaticamente falha na tarefa.

DETERMINAR A ESTATÍSTICA DA TAREFA

Toda tarefa está associada a uma das três estatísticas de um personagem: Potência, Velocidade ou Intelecto. Atividades físicas que exijam força, energia ou resistência estão associadas à Potência. Atividades físicas que exijam agilidade, flexibilidade ou reflexos rápidos se associam a Velocidade.

A categoria da tarefa ou teste determina que

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CONCEITOS · CHAVE

AÇÃO: Qualquer coisa que o personagem faça e seja significativa - socar um inimigo, pular um abismo, ativar um dispositivo, usar um poder especial e assim por diante. Cada personagem pode realizar uma ação em uma rodada.

DIFICULDADE: Uma medida da dificuldade de realizar uma tarefa. A dificuldade é classificada em uma escala de 1 (mais baixa) a 10 (mais alta). Alterar a dificuldade para tornar uma tarefa mais difícil é chamado de aumentar a dificuldade. Alterá-la para tornar uma tarefa mais fácil é chamado de reduzir ou diminuir a dificuldade. Todas as mudanças na dificuldade são medidas em passos. A dificuldade geralmente equivale diretamente ao nível, por isso, abrir uma porta trancada de nível 3 possivelmente tem uma dificuldade igual a 3.

ESFORÇO: Usar pontos de uma Reserva de estatística para reduzir a dificuldade de uma tarefa. Um PJ decide se emprega Esforço em seu turno antes do teste ser feito ou não. PNJs nunca empregam Esforço.

ESTATÍSTICA: Uma das três características que definem os PJs: Potência, Velocidade ou Intelecto. Cada estatística tem dois valores: Reserva e Margem. Sua Reserva representa sua habilidade pura e inata, enquanto sua Margem representa saber como usar o que você tem. Cada Reserva de estatística pode aumentar ou diminuir durante o jogo - por exemplo, você pode perder pontos de sua Reserva de Potência quando é golpeado por um oponente, usar pontos da sua Reserva de Intelecto para ativar uma habilidade especial ou descansar para recuperar pontos em sua Reserva de Velocidade após um longo dia de marcha. Qualquer coisa que prejudique, restaure, aumente ou penalize uma estatística afeta a Reserva da estatística.

NÍVEL: Um modo de medir a força, a dificuldade, o poder ou o desafio de algo no jogo. Tudo no jogo tem um nível. PNJs e objetos têm níveis que determinam a dificuldade de qualquer tarefa associada a eles. Por exemplo, o nível de um oponente determina a dificuldade para atingi-lo ou evitá-lo em combate. O nível de uma porta indica a dificuldade para derrubá-la. O nível de uma fechadura determina a dificuldade para abri-la. Os níveis são classificados em uma escala de 1 (mais baixo) a 10 (mais alto). Os graus os PJs se parecem um pouco com níveis, mas vão somente de 1 a 6 e funcionam mecanicamente bem diferente dos níveis - por exemplo, o grau de um PJ não determina a dificuldade de uma tarefa.

PERSONAGEM: Qualquer criatura no jogo capaz de agir, seja ela um personagem de jogador (PJ) controlado por um jogador, seja um personagem não jogável (PNJ) controlado pelo Mestre. Em The Strange, até mesmo criaturas bizarras, máquinas sencientes e seres de energia vivos podem ser "personagens".

RODADA: Um período de tempo que dura aproximadamente entre cinco e dez segundos. Existem cerca de dez rodadas em um minuto. Quando for realmente importante monitorar o tempo com precisão, use rodadas. Basicamente, é o espaço de tempo para se fazer uma ação no jogo, mas, uma vez que todos agem mais ou menos simultaneamente, todos os personagens conseguem fazer uma ação a cada rodada.

TAREFA: Qualquer ação que um PJ tente realizar. O Mestre determina a dificuldade da tarefa. Em geral, uma tarefa é algo que você faz e uma ação é você realizando esta tarefa, mas na maioria dos casos elas significam a mesma coisa.

TESTE: Um teste com o d20 feito por um PJ para determinar se uma ação obtém sucesso. Embora ocasionalmente o jogo use outros dados, quando o texto se referir simplesmente a "um teste", sempre significa um teste com o d20.

TURNO: A parte da rodada em que uma criatura realiza suas ações. Por exemplo, se um paradoxo e um vetor estão enfrentando um sombrio, a cada rodada o paradoxo faz uma ação em seu turno, o vetor faz uma ação em seu turno e o sombrio faz uma ação em seu turno. Algumas habilidades ou efeitos duram somente enquanto uma criatura assume seu turno ou terminam quando uma criatura começa seu próximo turno.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DIFICULDADE DA TAREFA

DIFICULDADE DA TAREFA	DESCRIÇÃO	Nº ALVO	ORIENTAÇÃO
0	Rotina	0	Qualquer um pode fazer isso basicamente o tempo todo.
1	Simples	3	A maioria das pessoas pode fazer isso na maioria das vezes.
2	Padrão	6	Tarefa típica que requer foco, mas que a maioria das pessoas geralmente pode fazer.
3	Exigente	9	Requer atenção total. A maioria das pessoas tem 50% de chance de ter sucesso.
4	Difícil	12	Pessoas treinadas têm 50% de chance de ter sucesso.
5	Desafiador	15	Mesmo pessoas treinadas falham frequentemente.
6	Intimidador	18	Pessoas normais quase nunca têm sucesso.
7	Formidável	21	Impossível sem perícias ou grande esforço.
8	Heroico	24	Uma tarefa digna de histórias contadas por anos futuros.
9	Imortal	27	Uma tarefa digna de lendas que duram vidas inteiras.
10	Impossível	30	Uma tarefa que humanos normais não considerariam (mas que não quebre as leis da física).

Esforço, página 100

tipo de esforço você pode empregar no teste e pode determinar como as outras habilidades de um personagem podem afetar o teste. Por exemplo, um paradoxo pode ter uma habilidade que o torna melhor nos testes de Intelecto, e um vetor pode ter uma habilidade que o torne melhor em testes de Velocidade.

Parte 6: Conduzir o Jogo, página 309, oferece mais orientações para definir a dificuldade da tarefa.

DETERMINANDO A DIFICULDADE DA TAREFA

A coisa mais frequente — e provavelmente a mais importante — que um Mestre faz durante o jogo é definir uma dificuldade de tarefa. Para facilitar o trabalho, use a tabela de Dificuldade de Tarefa, que associa uma escala de dificuldade com um nome descritivo, um número-alvo e um guia geral sobre a dificuldade.

Cada dificuldade de 1 a 10 tem um número-alvo associado a ela. O número-alvo é fácil de lembrar: é sempre o triplo da dificuldade. O número-alvo é o número mínimo que um jogador precisa conseguir em um d20 para obter sucesso na tarefa. Mover para cima ou para baixo na tabela é chamado de aumentar ou diminuir a dificuldade, o que é medida em passos.

Por exemplo, reduzir uma tarefa de dificuldade 5 para uma tarefa de dificuldade 4 é "reduzir a dificuldade em um passo". Muitos modificadores afetam a dificuldade em vez do teste do jogador. Isso tem duas consequências:

1. Números-alvo baixos, como 3 ou 6, que seriam entediantes na maioria dos jogos que usam um d20, não são entediantes em The Strange. Por exemplo, se precisar obter um 6 ou mais, você ainda tem 25% de chance de falha.

2. Os níveis superiores de dificuldade (7, 8, 9 e 10) são quase impossíveis porque os números-alvo são 21 ou mais, que você não consegue obter em um d20. Entretanto, é comum que PJs tenham habilidades ou equipamentos que reduzem a dificuldade de uma tarefa e, assim, diminuam o número-alvo para algo que eles conseguem obter em um d20.

O grau de um personagem não determina o nível de uma tarefa. As coisas não ficam mais difíceis só porque o grau de um personagem aumenta — o mundo não se torna instantaneamente um lugar mais difícil. Personagens de quarto grau não lidam apenas com criaturas de nível 4 ou tarefas de dificuldade 4 (embora um personagem de quarto grau provavelmente tenha mais chance de ter sucesso do que um personagem de primeiro).

Só porque algo é de nível 4 não necessariamente significa que ele se destine apenas para personagens de quarto grau. Da mesma forma, dependendo da situação, um personagem de quinto grau poderia considerar uma tarefa de dificuldade 2 tão desafiadora quanto um personagem de segundo grau considera.

Portanto, ao estabelecer a dificuldade de uma tarefa, o Mestre deve avaliar a tarefa por seus próprios méritos, não com base no poder dos personagens.

MODIFICANDO A DIFICULDADE

Após o Mestre estabelecer a dificuldade para uma tarefa, o jogador pode tentar modificá-la para seu personagem. Qualquer modificação desse tipo se aplica apenas a essa tentativa específica na tarefa. Em outras palavras, religar uma fechadura de porta eletrônica normalmente pode ter uma dificuldade 6, mas uma vez que o personagem que está fazendo o trabalho é perito em tais tarefas, tem as ferramentas certas e tem outro personagem ajudando-o, a dificuldade nesse caso pode ser muito menor. É por isso que é importante para o Mestre

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

estabelecer a dificuldade de uma tarefa sem levar o personagem em consideração. O personagem entra nesta etapa.

Ao usar perícias e recursos, trabalhar junto e — talvez o mais importante — empregar Esforço, um personagem pode diminuir a dificuldade de uma tarefa em múltiplos passos para torná-la mais fácil. Em vez de adicionar bônus ao teste do jogador, reduzir a dificuldade diminui o número-alvo que ele precisa alcançar. Se ele puder reduzir a dificuldade de uma tarefa para 0, nenhum teste é necessário: o sucesso é automático. (Uma exceção é se o Mestre decidir usar uma intromissão do Mestre na tarefa. Neste caso, o jogador deverá fazer um teste com a dificuldade original.) Existem três modos básicos pelos quais um personagem pode diminuir a dificuldade de uma tarefa. Cada um deles diminui a dificuldade em pelo menos um passo — nunca em quantidades menores.

PERÍCIAS

Personagens podem ser peritos na realização de uma tarefa específica. Uma perícia pode variar de personagem para personagem. Por exemplo, um personagem pode ser perito em mentir, outro pode ser perito em trapaça e um terceiro pode ser perito em todas as interações interpessoais. O primeiro nível da perícia é chamado de treinado e isso diminuir a dificuldade da tarefa em um passo. Mais raramente, um personagem pode ser incrivelmente perito ao realizar uma tarefa. Isso se chama ser especializado e diminui a dificuldade de uma tarefa em dois passos em vez de um. Perícias nunca podem diminuir a dificuldade de uma tarefa mais que dois passos. Ser treinado e especializado em uma perícia diminuir a dificuldade em apenas dois passos, não em três.

RECURSOS

Um recurso é qualquer coisa que ajude um personagem em uma tarefa, tal como ter um pé-de-cabra realmente bom ao tentar abrir uma porta a força ou estar em uma tempestade ao tentar apagar um incêndio. Recursos apropriados variam de uma tarefa para outra. Um formão perfeito pode ajudar quando estiver trabalhando com madeira, mas não tornaria uma apresentação de dança muito melhor. Um recurso geralmente reduz a dificuldade de uma tarefa em um passo.

ESFORÇO

Um jogador pode empregar Esforço para diminuir a dificuldade de uma tarefa. Para

Intromissão do Mestre, página 121

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

fazer isso, o jogador usa pontos da Reserva de estatística mais apropriada para a tarefa. Por exemplo, empregar Esforço para empurrar uma rocha pesada de um penhasco requer que um jogador use pontos da Reserva de Potência de seu personagem. Empregar Esforço para ativar uma interface de máquina incomum requer que ele use pontos da Reserva de Intelecto de seu personagem. Para cada nível de Esforço usado em uma tarefa, a dificuldade da tarefa diminui em um passo. Empregar um nível de Esforço custa 3 pontos de uma Reserva de estatística e custa 2 pontos adicionais para cada nível além desse (logo, custa 5 pontos por dois níveis de Esforço, 7 pontos por três níveis de Esforço e assim por diante). Um personagem deve usar pontos da mesma Reserva de estatística que o tipo da tarefa ou teste — pontos de Potência para uma tarefa de Potência, de Velocidade para um teste de Velocidade ou de Intelecto para um teste de Intelecto.

Cada personagem tem um nível máximo de Esforço que pode empregar em uma única tarefa.

LANÇANDO O DADO

A melhor coisa sobre a intromissão do Mestre é que ela apenas oferece uma estrutura mecânica para algo que os mestres já fazem com os personagens jogadores desde a criação dos RPGs.

Para determinar o sucesso ou a falha, um jogador lança um dado (sempre um d20). Se conseguir o número-alvo ou maior, ele obtém sucesso. Na maioria das vezes, esse é o fim — nada mais precisa ser feito. Ocasionalmente, um personagem pode empregar um pequeno modificador ao teste. Se tiver um bônus de +2 quando estiver tentando ações específicas, ele adiciona 2 ao número obtido. Entretanto, o teste original às vezes importa (veja Testes Especiais, página 101).

Se um personagem aplica um modificador ao seu teste com o dado, é possível alcançar um resultado de 21 ou maior, neste caso ele pode tentar uma tarefa com um número-alvo acima de 20. Mas se não houver possibilidade de sucesso — se nem mesmo obter um 20 natural (significa que o d20 mostra este número) é o suficiente para realizar a tarefa — então nenhum teste é feito.

Caso contrário, os personagens teriam uma chance de obter sucesso em tudo, até mesmo em tarefas impossíveis ou ridículas, tais como escalar raios de luar, arremessar elefantes ou acertar um alvo do outro lado de uma montanha com uma flecha.

Se os modificadores de um personagem adicionarem até +3, em vez disso, trate-os como um recurso. Em outras palavras, em vez de adicionar um bônus de +3 ao teste, reduza a dificuldade em um passo. Por exemplo, se um vetor tem um bônus de +1 nos testes de ataque devido a um efeito menor, um bônus de +1 nos testes de ataque devido uma qualidade de arma especial e +1 de bônus nos testes de ataque devido a uma habilidade especial, ele não adiciona 3 ao seu teste de ataque — em vez disso, reduz a dificuldade do ataque em um passo. Portanto, se ele ataca um inimigo de nível 3, ele normalmente testaria contra uma dificuldade 3 e tentaria alcançar o número-alvo 9, mas, graças ao seu recurso, ele testará contra uma dificuldade 2 e tentará alcançar o número-alvo 6.

Essa distinção é importante ao juntar perícias e recursos para diminuir a dificuldade de uma ação, especialmente porque reduzir a dificuldade para 0 ou menos significa que nenhum teste é necessário.

O JOGADOR SEMPRE FAZ OS TESTES

Em The Strange, os jogadores sempre conduzem a ação. Isso significa que eles fazem todos os testes com dado. Se uma PJ pula para fora de um veículo em movimento, a jogadora faz um teste para ver se ela consegue. Se um PJ procura um painel escondido, o jogador faz um teste para determinar se o encontra. Se um deslizamento de terra cai sobre uma PJ, a jogadora faz um teste para tentar sair do caminho. Se um PJ e um PNJ competirem na queda de braço, o jogador faz o teste e o nível do PNJ determina o número-alvo. Se uma PJ ataca um inimigo, a jogadora faz o teste para ver se acerta. Se um inimigo ataca o PJ, o jogador faz o teste para ver se consegue se esquivar da pancada.

Como mostrado pelos últimos dois exemplos, o PJ lança os dados se estiver atacando ou defendendo. Assim, algo que melhora as defesas pode ajudar ou atrapalhar seus testes. Por exemplo, se um PJ usa uma parede baixa para obter cobertura contra ataques, a parede reduz a dificuldade dos testes de defesa do jogador. Se um inimigo usa a parede para obter

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

cobertura contra ataques do PJ, ela aumenta a dificuldade dos testes de ataque do jogador.

TESTES ESPECIAIS

Se um personagem obtiver um 1, 17, 18, 19 ou 20 natural (ou seja, o d20 mostra esse número) em um teste, as regras especiais entram em jogo. Elas são explicadas com mais detalhes nas seções seguintes.

1: Intromissão. O Mestre faz uma intromissão livre (veja abaixo) e não concede pontos de experiência (XP) por isso.

17: Bônus de Dano. Se o teste foi para um ataque, ele causa 1 ponto adicional de dano.

18: Bônus de Dano. Se o teste foi para um ataque, ele causa 2 pontos adicionais de dano.

19: Efeito Menor. Se o teste foi para um ataque, ele causa 3 pontos adicionais de dano. Se o teste for para algo diferente de um ataque, o PJ recebe um efeito menor em adição aos resultados normais da tarefa.

20: Efeito Maior. Se o teste foi para um ataque, ele causa 4 pontos adicionais de dano. Se o teste for para algo diferente de um ataque, o PJ recebe um efeito maior em adição aos resultados normais da tarefa. Se o PJ usar pontos de uma Reserva de estatística em uma ação, o custo de pontos para a ação cai para 0, o que significa que o personagem recupera esses pontos como se jamais os tivesse usado.

INTROMISSÃO DO MESTRE

A intromissão do Mestre é explicada em outro lugar, mas essencialmente significa que algo ocorre para complicar a vida do personagem. Não que o personagem tenha necessariamente se atrapalhado ou feito algo errado (embora talvez tenha). Poderia ser apenas que a tarefa apresentou uma dificuldade inesperada ou que algo não relacionado afeta a situação atual.

Para a intromissão do Mestre em um teste de defesa, um resultado de 1 pode significar apenas que o PJ sofre 2 pontos adicionais de dano do ataque, indicando que o oponente teve um golpe de sorte.

EFEITO MENOR

Um efeito menor acontece quando um jogador obtém um 19 natural em um teste. Na maioria das vezes, um efeito menor é levemente benéfico para o PJ, mas não em excesso.

Um alpinista sobe a encosta íngreme um pouco mais rápido. Uma máquina consertada funciona um pouco melhor.

Um personagem que pula dentro de um buraco cai de pé. O Mestre ou o jogador pode criar um possível efeito menor que se encaixe na situação, mas ambos devem concordar sobre o que deve ser.

Não gaste muito tempo pensando em um efeito menor se nada apropriado surgir. Às vezes, em casos onde apenas o sucesso ou a falha importam, está tudo bem não ter um efeito menor. Mantenha o jogo em movimento em um ritmo excitante.

Em combate, o efeito menor mais fácil e mais simples é causar 3 pontos adicionais de dano com um ataque. A seguir estão outros efeitos menores comuns para combate:

Acertar uma parte específica do corpo: O atacante acerta um ponto específico no corpo do defensor. O Mestre decide qual efeito especial, se for o caso, surgirá como resultado. Por exemplo, acertar o tentáculo de uma criatura que esteja enrolado em um aliado pode tornar a fuga do aliado mais fácil. Acertar um inimigo no olho pode cegá-lo por uma rodada. Acertar uma criatura em seu único ponto vulnerável pode ignorar sua Armadura.

Empurrão: O inimigo é empurrado ou forçado a recuar alguns centímetros. Na maioria das vezes, isso não importa muito, mas se a luta ocorrer sobre um parapeito ou perto de um poço de lava, o efeito pode ser significativo.

Ultrapassar: O personagem pode se mover a uma distância curta no final do ataque. Esse efeito é útil para passar por um inimigo que guarda uma porta, por exemplo.

Distrair: Por uma rodada, a dificuldade de todas as tarefas que o inimigo tentar é modificado em um passo em seu detrimento.

Geralmente, o Mestre apenas deixa que o efeito menor ocorra. Por exemplo, obter um 19 contra um inimigo relativamente fraco significa que ele é empurrado do penhasco. O efeito torna a rodada mais excitante, mas a derrota de uma criatura menor não tem impacto significativo na história. Outras vezes, o Mestre pode decidir que um teste adicional é necessário para alcançar o efeito — o teste especial apenas dá ao PJ a oportunidade para um efeito menor. Isso acontece principalmente quando o efeito desejado é muito improvável, tal como empurrar um autômato de batalha de 50 toneladas de um penhasco. Se o jogador quiser apenas causar 3 pontos adicionais de dano como efeito menor, não é necessário nenhum teste extra.

EFEITO MAIOR

Um efeito maior acontece quando um jogador obtém um 20 natural em um teste. Na maioria das vezes, um efeito maior é muito benéfico para o personagem. Um alpinista sobe a encosta íngreme na metade do tempo. Um saltador pousa com tamanha desenvoltura que aqueles próximos ficam impressionados, possivelmente intimidados. Um defensor faz um ataque

"Não sei qual foi o choque maior — que existem tantos outros mundos lá fora ou que meu mundo não era de fato o mundo real" ~ChallianReen, nativo desperto de Ardeyn

Distância, página 102

Intromissão do Mestre , página 121

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

livre contra seu inimigo.

O Mestre ou o jogador pode criar um possível efeito maior que se encaixe na situação, mas ambos devem concordar sobre o que deve ser. Assim como com os efeitos menores, não gaste muito tempo angustiado com os detalhes de um efeito maior. Nos casos onde apenas o sucesso ou a falha importam, um efeito maior pode oferecer ao personagem um recurso de uso único (uma modificação de um passo) para usar da próxima vez que tentar uma ação similar. Quando mais nada parecer apropriado, o Mestre pode simplesmente conceder uma ação adicional ao PJ em seu turno nesta mesma rodada.

Em combate, o efeito maior mais fácil e mais simples é causar 4 pontos adicionais de dano com um ataque. A seguir estão outros efeitos maiores comuns para combate:

Derrubar: O inimigo é derrubado. Ele pode se levantar em seu turno, se desejar.

Desarmar: O inimigo deixa cair um objeto que estiver segurando.

Atordoar: O inimigo perde sua próxima ação.

Enfraquecer: Pelo resto do combate, a dificuldade de todas as tarefas que o inimigo tentar é modificado em um passo em seu detrimento.

Tal como com os efeitos menores, o Mestre geralmente apenas deixa que o efeito maior desejado ocorra, mas às vezes ele pode exigir um teste extra se o efeito maior for incomum ou improvável.

Repetir uma tarefa após falhar

Se um personagem falhar em uma tarefa (seja escalar uma parede, abrir uma fechadura, tentar compreender um dispositivo misterioso ou outra coisa), pode tentá-la novamente, mas deve empregar ao menos um nível de Esforço enquanto tenta repetir esta tarefa. Uma nova tentativa é uma nova ação, não parte da mesma ação que falhou, e leva o mesmo tanto de tempo que a primeira tentativa levou.

Às vezes, o Mestre pode decidir que tentar novamente é impossível. Talvez um personagem tenha uma única chance de convencer o líder de um grupo de bandidos a não atacar, e depois disso, eles não vão parar na base da conversa.

Essa regra não se aplica a coisas como atacar um inimigo em combate, porque o combate está sempre mudando e fluindo. Cada situação da rodada é nova, não uma repetição da situação anterior. Portanto, um ataque perdido não pode ser repetido.

Custo inicial

O Mestre pode atribuir um custo em pontos para uma tarefa apenas para tentá-la. Chamado de custo inicial, é simplesmente é uma indicação de que a tarefa é particularmente desgastante. Por exemplo, digamos que um personagem queira tentar uma ação de Potência para abrir uma porta pesada de ferro que esteja fechada e parcialmente enferrujada. O Mestre diz que forçar a porta a abrir é uma tarefa de dificuldade 5 e que há um custo inicial de 3 pontos de Potência simplesmente para tentar. Esse custo inicial é em adição a quaisquer pontos que o personagem escolha usar no teste (como quando emprega Esforço) e o custo inicial em pontos não afeta a dificuldade da tarefa. Em outras palavras, o personagem deve usar 3 pontos de Potência para tentar a tarefa independente de qualquer coisa, mas isso não o ajuda a abrir a porta. Se quisesse empregar Esforço para diminuir a dificuldade, ele teria que usar mais pontos de sua Reserva de Potência.

A Margem ajuda com o custo inicial de uma tarefa, bem como com qualquer uso de uma Reserva do personagem.

No exemplo anterior, se o personagem tivesse Margem de Potência 2, teria que usar apenas 1 ponto (3 pontos menos 2 de sua Margem de Potência) para o custo inicial ao tentar a tarefa. Se ele também empregar um nível de Esforço para abrir a porta, não poderia usar sua Margem novamente — a Margem se aplica somente uma vez por ação — portanto usar o Esforço custaria os 3 pontos completos. Assim, ele teria que usar um total de 4 pontos (1 para o custo inicial mais 3 para o Esforço) de sua Reserva de Potência.

A justificativa da regra opcional do custo inicial é que mesmo em The Strange, onde coisas como Esforço podem ajudar um personagem a obter sucesso em uma ação, a lógica ainda sugere que algumas ações são muito difíceis e desgastantes, mais para alguns PJs em particular do que para outros.

Distância

A distância é simplificada em três categorias básicas: imediata, curta e longa.

Distância imediata de um personagem é o que está a seu alcance ou a apenas alguns passos. Se ele estiver em uma sala pequena, tudo na sala está dentro da distância *imediata*. A distância máxima é, no máximo, de 3 metros (10 pés). Às vezes, a distância imediata é chamada de próxima ou até mesmo de queima-roupa, especialmente com relação a alcances.

Distância *curta* é qualquer coisa maior que a distância imediata, mas menor que aproximadamente 15 metros (50 pés).

Distância *longa* é qualquer coisa maior que a distância curta, mas menor que aproximadamente 30 metros (100 pés). Além desse alcance, as distâncias são sempre especificadas

As palavras "imediata" e "próxima" podem ser usadas indistintamente para falar sobre distância. Se uma criatura ou objeto estiver ao alcance do braço do personagem, ela pode ser considerada tanto em distância imediata quanto próxima.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CONTAGEM DO TEMPO

AÇÃO	TEMPO GERALMENTE NECESSÁRIO
Andar um quilômetro e meio em terreno fácil	Cerca de quinze minutos
Andar um quilômetro e meio em terreno acidentado (floresta, neve, colinas)	Cerca de meia hora
Andar um quilômetro e meio em terreno difícil (montanhas, selva densa)	Cerca de quarenta e cinco minutos
Mover de um local significativo para outro em uma cidade	Cerca de quinze minutos
Esgueirar para dentro de um local protegido	Cerca de quinze minutos
Observar um novo local para perceber detalhes salientes	Cerca de quinze minutos
Participar de uma discussão aprofundada	Cerca de dez minutos
Descansar após uma luta ou outra atividade extenuante	Cerca de dez minutos
Descansar e fazer uma refeição rápida	Cerca de meia hora
Fazer ou desmontar o acampamento	Cerca de meia hora
Comprar suprimentos em um mercado ou loja	Cerca de uma hora
Encontrar com um contato importante	Cerca de meia hora
Consultar um livro ou página na internet	Cerca de meia hora
Procurar coisas ocultas em uma sala	Pelo menos meia hora, talvez uma
Procurar cifras ou outros itens valiosos em meio a muitas coisas	Cerca de uma hora
Identificar e compreender uma cifra	Cerca de cinco minutos
Identificar e compreender um artefato	Pelo menos quinze minutos, talvez três horas
Consertar dispositivo (presumindo que há peças e ferramentas disponíveis)	Pelo menos uma hora, talvez um dia
Construir dispositivo (presumindo que há peças e ferramentas disponíveis)	Pelo menos um dia, talvez uma semana

— 152 metros (500 pés), 2 km (1 milha) e assim por diante.

Todas as armas e habilidades especiais usam esses termos para alcances. Por exemplo, todas as armas brancas têm alcance imediato — são armas de combate corpo a corpo e você pode usá-las para atacar qualquer um que esteja a distância imediata. Uma faca de arremesso (e a maioria das outras armas de arremesso) tem alcance curto. Uma pistola pequena também tem alcance curto. Um fuzil tem alcance longo.

Um personagem pode se movimentar por uma distância imediata como parte de outra ação. Em outras palavras, ele pode dar alguns passos até um interruptor de luz e ativá-lo. Pode fazer uma investida por uma sala pequena para atacar um inimigo. Pode abrir uma porta e passar por ela.

Um personagem pode se mover por uma distância curta como sua ação completa para um turno. Ele também pode se mover por uma distância longa como sua ação completa, mas talvez o jogador precise fazer um teste para ver se o personagem escorrega, tropeça ou cai ao mover-se para tão longe tão rápido.

Mestres e jogadores não precisam determinar distâncias exatas. Por exemplo, se os PJs estão lutando contra um grupo combatentes veneno de Ruk, qualquer personagem provavelmente pode atacar um biomorfo na batalha generalizada — todos estão dentro do alcance imediato. Contudo, se um biomorfo ficar para trás para disparar suas espinhas venenosas, um personagem teria que usar toda sua ação para percorrer a distância curta necessária para atacar tal inimigo. Não importa se o biomorfo está a 6 metros (20 pés) ou a 12 metros (40 pés) — é simplesmente considerado distância curta. Importa se ele se estiver a mais de 15 metros (50 pés), pois essa distância exigiria um movimento longo.

CONTAGEM DO TEMPO

Geralmente, conte o tempo do mesmo modo que você contaria normalmente usando minutos, horas, dias e semanas. Assim, se os personagens caminharem por terra por 24 km (15 milhas), passam-se cerca de oito horas, mesmo que a jornada possa ser descrita em apenas alguns segundos na mesa de jogo. A precisão na contagem do tempo raramente é importante. Na maioria das vezes, dizer coisas como "Isso leva em torno de uma hora" funciona bem.

Isso é verdade mesmo quando uma habilidade especial tem uma duração específica. Em um encontro, uma duração de "um minuto" é praticamente o mesmo que dizer "o resto do encontro". Você não precisa acompanhar cada rodada que se passa se não quiser. Do mesmo modo, uma habilidade que tem a duração de dez minutos pode seguramente ser considerada a duração de uma conversa aprofundada, o tempo que se leva para explorar rapidamente uma área pequena, ou o tempo que leva para descansar após uma atividade extenuante.

Combatentes veneno, página 260

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Encontros, Rodadas e Iniciativa

Às vezes, no decorrer do jogo, o Mestre ou os jogadores vão mencionar um *encontro*. Encontros não são medições de tempo, estão mais para eventos ou situações em que algo acontece, como uma cena de um filme ou um capítulo em um livro. Um encontro pode ser uma luta com um inimigo, uma travessia dramática de um rio caudaloso ou uma negociação estressante com um oficial importante. É útil usar a palavra quando se referir a uma cena específica, como em "Minha Reserva de Potência está baixa após o encontro com o feiticeiro da alma ontem".

Uma *rodada* dura entre cinco e dez segundos. O período de tempo é variável porque às vezes uma rodada pode ser um pouco mais longa do que outra. Você não precisa medir o tempo com mais precisão do que isso. Você pode estimar que há, em média, cerca de dez rodadas em um minuto. Em uma rodada, todos — cada personagem e PNJ — conseguem fazer uma ação.

Se for necessária a ordem precisa, apenas vá do maior resultado para o menor, mas trate alguém treinado em iniciativa como se tivesse o resultado mais 3 e trate alguém especializado em iniciativa como se tivesse o resultado mais 6.

Para determinar quem é o primeiro, o segundo e assim por diante em uma rodada, cada jogador faz um teste de Velocidade chamado de um *teste de iniciativa*. Na maioria das vezes, só é importante saber quais personagens agem antes dos PNJs e quais agem após os PNJs. Em um teste de iniciativa, um personagem que obtenha número maior que o número-alvo de um PNJ faz sua ação antes que o PNJ faça. Assim como todos os números-alvo, o número-alvo do teste de iniciativa de um PNJ é o triplo do nível do PNJ. Muitas vezes, o Mestre terá todos os PNJs fazendo suas ações ao mesmo tempo, usando o número-alvo mais alto entre todos os PNJs. Usando esse método, personagens que tenham obtido um número mais alto do que o número-alvo agem primeiro, em seguida todos os PNJs agem e, finalmente, quaisquer personagens que tenham obtido um número mais baixo do que o número-alvo agem.

A ordem em que os personagens agem geralmente não é importante. Se os jogadores querem agir em uma ordem precisa, podem agir na ordem da iniciativa (do maior para o menor), seguindo ao redor da mesa, seguindo do mais velho para o mais novo e assim por diante.

Por exemplo, os personagens de Charles, Tammie e Shanna estão em combate com dois guardas de segurança de nível 2. O Mestre pede aos jogadores que façam testes de Velocidade para determinar a iniciativa. Charles obtém um 8, Shanna obtém um 15 e Tammie obtém um 4. O número-alvo para uma criatura de nível 2 é 6, portanto, em cada rodada Charles e Shanna agem antes dos guardas, em seguida os guardas agem e, finalmente, Tammie age. Não importa se Charles age antes ou depois de Shanna, desde que eles achem que isso é justo.

Após todos — PJs e PNJs — no combate terem feito um turno, a rodada termina e uma nova rodada começa. Em todas as rodadas após a primeira, todos agem na mesma ordem que agiram na primeira rodada. O ciclo dos personagens segue esta ordem até o fim lógico do encontro (o fim da luta ou a conclusão do evento) ou até que o Mestre peça que eles façam novos testes de iniciativa. O Mestre pode pedir novos testes de iniciativa no início de qualquer rodada nova quando as condições mudarem drasticamente. Por exemplo, se os PNJs receberem reforços, o ambiente mudar (talvez as luzes se apaguem), o terreno mudar (parte da sacada desmorone sob os PJs) ou algo semelhante ocorrer, o Mestre pode pedir novos testes de iniciativa.

Uma vez que a ação se move como um ciclo, qualquer coisa com duração de uma rodada termina onde começou no ciclo. Se Umberto, o paradoxo, usa em um oponente uma revisão que atrapalha suas defesas por uma rodada, o efeito dura até Umberto agir em seu próximo turno.

Iniciativa Acelerada (Regra Opcional): Para acelerar um encontro, se pelo menos um personagem obtiver um resultado alto o bastante para vencer o número-alvo do(s) PNJ(s), todos os personagens agem antes do(s) PNJ(s). Se ninguém obtiver um número alto o bastante para vencer o número-alvo dos PNJs, todos os personagens agem depois do(s) PNJ(s). No turno dos personagens, siga no sentido horário ao redor da mesa. Se estiver jogando através de um chat com vídeo online ou em uma mesa virtual, comece com o jogador mais à esquerda e mova para a direita. Repita.

Ações

Qualquer coisa que seu personagem faça em uma rodada é uma ação. É mais fácil pensar uma ação como uma única coisa que você pode fazer em cinco a dez segundos. Por exemplo, se você usar seu atirador de dardo para atirar em um estranho orbe flutuante, isso é uma ação. Assim como correr para se esconder atrás de uma pilha de barris, abrir por curiosidade uma porta emperrada, usar uma corda para içar seu amigo de um poço ou ativar uma cifra (mesmo se ela estiver guardada na sua mochila).

Abrir uma porta e atacar um guarda de segurança do outro lado dela são duas ações. É mais uma questão de foco que de tempo. Sacar sua espada e atacar um inimigo é tudo uma ação só. Deixar seu arco de lado e empurrar uma estante pesada para bloquear uma porta são duas ações porque cada uma requer uma cadeia diferente de pensamento.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Se a ação que você quer realizar não estiver dentro de seu alcance, você pode se mover um pouco. Essencialmente, você pode se mover até uma distância imediata para realizar sua ação. Por exemplo, você pode se mover a uma distância imediata e atacar um inimigo, abrir uma porta e se mover a uma distância imediata para o corredor além dela ou agarrar seu amigo ferido que está caído no chão e puxá-lo para trás por alguns passos. Esse movimento pode ocorrer antes ou depois da sua ação, portanto você pode se mover até uma porta e abri-la, ou pode abrir uma porta e passar por ela.

As ações mais comuns são:

Atacar

Ativar uma habilidade especial (que não seja um ataque)

Mover-se

Esperar

Defender

Fazer alguma outra coisa

AÇÃO: ATACAR

Um ataque é qualquer coisa que você faz contra alguém que não quer que você faça. Cortar um inimigo com uma adaga curva é um ataque, explodir um inimigo com um artefato de relâmpago é um ataque, enrolar um inimigo em cabos metálicos magneticamente controlados é um ataque e controlar a mente de alguém é um ataque. Um ataque quase sempre requer um teste para conferir se você acerta ou nem sequer afeta seu alvo.

No mais simples tipo de ataque, tal como um PJ tentando ferir um bandido com sua lança, o jogador faz o teste e compara seu resultado contra o número-alvo do oponente. Se seu resultado for igual ou maior que o número-alvo, o ataque acerta. Assim como com qualquer tipo de tarefa, o Mestre pode modificar a dificuldade com base na situação e o jogador pode ter um bônus para o teste ou tentar diminuir a dificuldade usando perícias, recursos ou Esforço.

Um ataque menos direto pode ser uma habilidade especial que atordoe um inimigo com uma rajada mental. Entretanto, ele é tratado da mesma forma: o jogador faz um teste contra o número-alvo do oponente. Da mesma forma, uma tentativa de derrubar um inimigo e prendê-lo contra o chão ainda requer apenas um teste contra o número-alvo do inimigo.

Às vezes os ataques são categorizados como ataques "corpo a corpo", o que significa que você fere ou afeta algo dentro do alcance imediato, ou ataques "a distância", o que significa que você fere ou afeta algo a distância.

Ataques corpo a corpo podem ser ações

"Olha só. Mago, zumbi, gigante, vampiro, coisa com tentáculo... não importa. Só me diga para onde eu aponto minha arma". ~DeirdreDeen, Guarda-costas do Acervo

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

de Potência ou de Velocidade — a escolha é do jogador. Ataques físicos a distância (como arcos e armas de arremesso) são quase sempre ações de Velocidade, mas aqueles que se originam em habilidades especiais como revisões são provavelmente ações de Intelecto. Os efeitos que exijam tocar o alvo requerem um ataque corpo a corpo.

Se o ataque falha, a energia não é desperdiçada e você pode tentar novamente a cada rodada como sua ação até atingir o alvo, usar outra habilidade ou fazer uma ação diferente que exija que você use suas mãos. Essas tentativas em rodadas posteriores contam como ações diferentes, portanto, você não precisa manter o controle de quanto de Esforço você usou quando você ativou a habilidade ou como você usou sua Margem. Por exemplo, digamos que na primeira rodada de combate você ative uma habilidade especial que precise que você toque seu inimigo, use Esforço para reduzir a dificuldade do teste de ataque e não acerte seu inimigo. Na segunda rodada de combate, você pode tentar atacar novamente e usar Esforço para reduzir a dificuldade do teste de ataque.

Arco de Plasma, página 34

O Mestre e os jogadores são encorajados a descreverem cada ataque com gosto e originalidade. Um teste de ataque pode ser uma punhalada no braço do inimigo. Uma falha pode ser a espada do PJ batendo bruscamente na parede. Combatentes fazem investidas, bloqueiam, se jogam, giram, pulam e fazem todos os tipos de movimento que devem manter o combate visualmente interessante e convincente. A seção sobre ser mestre do jogo tem muito mais orientações a esse respeito.

Vetor, página 25

Conduzir o Jogo, página 309

Elementos comuns que afetam a dificuldade de uma tarefa de combate são cobertura, alcance e escuridão. As regras para esses e outros modificadores são explicadas na seção Modificadores de Ataque e Situações Especiais (página 110).

DANO

Quando um ataque acerta um personagem, geralmente significa que o personagem sofre dano.

Um ataque contra um PJ subtrai pontos de uma das Reservas de estatística do personagem — geralmente da Reserva de Potência. Sempre que um ataque simplesmente informar que causa "dano" sem especificar o tipo, isso significa dano de Potência, que é de longe o tipo mais comum. Dano de Intelecto, que geralmente é o resultado de um ataque mental, é sempre chamado de dano de Intelecto. Dano de Velocidade é frequentemente um ataque físico, mas ataques que causam dano de Velocidade são relativamente raros.

PNJ não tem Reservas de estatística. Em vez disso, têm uma característica denominada vitalidade. Quando um PNJ sofre dano de qualquer tipo, o valor é subtraído de sua vitalidade. A menos que seja descrito diferente, a vitalidade de um PNJ é sempre igual ao seu número-alvo. Alguns PNJs podem ter reações especiais ou defesas contra ataques que normalmente causariam dano de Velocidade ou dano de Intelecto, mas a menos que a descrição do PNJ explique isso especificamente, assuma que todo o dano seja subtraído da vitalidade do PNJ.

Objetos são como PNJs: têm vitalidade em vez de Reservas de estatística.

O dano é sempre uma quantidade específica determinada pelo ataque. Por exemplo, um corte com uma espada de lâmina larga causa 4 pontos de dano. Um Arco de Plasma de um paradoxo causa 4 pontos de dano. Frequentemente, existem formas do atacante aumentar o dano. Por exemplo, um PJ pode empregar Esforço para causar 3 pontos adicionais de dano e obter um 17 natural no teste de ataque causa 1 ponto adicional de dano.

ARMADURA

Peças de equipamento e habilidades especiais protegem um personagem do dano ao fornecer Armadura a ele. Toda vez que um personagem sofrer dano, subtraia o valor de sua Armadura do dano antes de reduzir sua Reserva de estatística ou vitalidade. Por exemplo, se um vetor com 2 de Armadura é atingido por uma espada que causa 4 pontos de dano, o vetor sofre apenas 2 pontos de dano (4 menos 2 da sua Armadura). Se a Armadura reduzir o dano iminente para 0 ou menos, o personagem não sofre o dano do ataque. Por exemplo, a Armadura 2 de um vetor o protege de todos os ataques físicos que causam 1 ou 2 pontos de dano.

A forma mais comum de adquirir Armadura é usar uma armadura física, tal como um casaco de couro ou colete a prova de balas na Terra, cota de malha em Ardeyn ou enxertos de carapaça bioprojetada em Ruk. Todas as armaduras físicas vêm em uma das três categorias: leve, média ou pesada. Armadura leve dá ao usuário 1 ponto de Armadura, média dá 2 pontos de Armadura e pesada dá 3 pontos de Armadura.

Quando você vir a palavra "Armadura" com inicial maiúscula nas regras do jogo (que não seja o nome de uma habilidade especial), ela se refere à sua característica Armadura — o número que você subtrai do dano iminente. Quando vir a palavra "armadura" com "a" inicial minúscula, ela se refere a qualquer armadura física que você possa vestir.

Outros efeitos podem aumentar a Armadura de um personagem. Se um personagem estiver usando uma cota de malha (2 pontos de

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DANO DO AMBIENTE

FONTE	DANOS	NOTAS
Queda	1 ponto por 3 m de queda (dano do ambiente)	—
Fogo menor	3 pontos por rodada (dano do ambiente)	Tocha
Fogo maior	6 pontos por rodada (dano do ambiente)	Engolfado em chamas; lava
Respingos de ácido	2 pontos por rodada (dano do ambiente)	—
Banho de ácido	6 pontos por rodada (dano do ambiente)	Imerso em ácido
Frio	1 ponto por rodada (dano do ambiente)	Temperaturas abaixo de zero
Frio severo	3 pontos por rodada (dano do ambiente)	Nitrogênio líquido
Choque	1 ponto por rodada (dano do ambiente)	Muitas vezes envolve perder a próxima ação
Eletrocussão	6 pontos por rodada (dano do ambiente)	Muitas vezes envolve perder a próxima ação
Esmagamento	3 pontos	Um objeto ou criatura cai sobre o personagem
Esmagamento imenso	6 pontos	Desabamento do teto; desmoronamento
Colisão	6 pontos	Objeto grande e rápido acerta o personagem

Armadura) e tiver uma habilidade que o cubra com um campo de força protetor que forneça 1 ponto de Armadura, seu total será de 3 de Armadura. Se ele também tiver uma cifra que endurece sua carne temporariamente, dando 1 ponto de Armadura, seu total de Armadura será 4.

Alguns tipos de dano ignoram armadura física. Ataques que causem especificamente dano de Velocidade ou dano de Intelecto ignoram a Armadura. A criatura sofre a quantidade listada de dano sem qualquer redução da Armadura. Dano do ambiente (veja abaixo) geralmente também ignora a Armadura.

Uma criatura pode ter um bônus especial de Armadura contra certos tipos de ataques. Por exemplo, um traje protetor feito de um material reforçado e resistente ao fogo normalmente pode dar ao seu usuário 1 ponto de Armadura, mas conta como 3 pontos de Armadura contra ataques de fogo. Um artefato usado como um elmo pode aumentar 2 pontos de Armadura apenas contra ataques mentais.

DANO DO AMBIENTE

Alguns tipos de dano não são ataques diretos contra uma criatura, mas afetam tudo na área indiretamente. A maioria deles são efeitos do ambiente tais como frio do inferno, altas temperaturas ou radiação ambiental. O dano desses tipos de fontes é chamado de dano do ambiente. Armadura física geralmente não protege contra dano do ambiente, embora um traje de armadura bem isolado possa proteger contra um clima frio.

DANO DE RISCOS

Os ataques não são a única forma de infligir dano em um personagem. Experiências como cair de uma grande altura, ser queimado em um incêndio e passar um tempo em um clima severo também causam dano. Apesar de nenhuma lista de riscos potenciais poder ser abrangente, a tabela Danos de Riscos inclui exemplos comuns.

OS EFEITOS DE SOFRER DANO

Quando um PNJ chega a 0 de vitalidade, ele está ou morto ou (se o atacante assim desejar) incapacitado, o que significa inconsciência ou espancado até a submissão.

Quando um objeto chega a 0 de vitalidade, ele está quebrado ou destruído de outra forma.

Conforme mencionado anteriormente, o dano da maioria das fontes é aplicado à Reserva de Potência de um personagem. Caso contrário, o dano de estatística sempre reduz a Reserva da estatística que afeta.

Se o dano reduz a Reserva de estatística do personagem a 0, qualquer dano a mais a esta estatística (incluindo o excesso de dano do ataque que reduziu a estatística a 0) é aplicado a outra Reserva de estatística. O dano é aplicado a Reservas nessa ordem:

1. Potência (a menos que a Reserva seja 0)
2. Velocidade (a menos que a Reserva seja 0)
3. Intelecto

Mesmo que o dano seja aplicado a outra Reserva de estatística, ainda conta como seu tipo original para o propósito de Armadura e habilidades especiais que afetam dano. Por exemplo, se um tecedor com Armadura 2 for reduzido a 0 de Potência, e então é atingido pela garra de uma criatura que causa 3 pontos de dano, ainda conta como dano de Potência, portanto sua Armadura 2 reduz o dano para 1 ponto, que é então aplicado à sua Reserva de Velocidade. Em outras palavras, embora o tecedor sofra o dano em sua Reserva de Velocidade, ele não ignora a Armadura como normalmente ocorreria com dano de Velocidade.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Além de sofrer dano em sua Reserva de Potência, Reserva de Velocidade ou Reserva de Intelecto, PJs também possuem um *marcador de dano*. O marcador de dano tem quatro estágios (do melhor para o pior): sadio, enfraquecido, debilitado e morto. Quando uma das Reservas de estatística do PJ chegar a 0, ele desce um passo no marcador de dano. Assim, se ele estiver sadio, se torna enfraquecido. Se ele já estiver enfraquecido, se torna debilitado. Se ele já estiver debilitado, se torna morto.

Alguns efeitos podem deslocar imediatamente um PJ em um ou mais passos no marcador de dano. Neles estão incluídos venenos raros, ataques de ruptura celular e traumas massivos (como cair de grandes alturas, ser atropelado por um veículo em alta velocidade e assim por diante, conforme determinado pelo Mestre).

Alguns ataques, como a peçonha da picada de uma serpente e a reviravolta Cativar de um tecedor, têm efeitos diferentes do dano a uma Reserva de estatística ou deslocamento do PJ no marcador de dano. Esses ataques podem causar inconsciência, paralisia e assim por diante.

O marcador de dano permite que você saiba o quanto está longe da morte:

Se você está sadio, está a três passos da morte. Se você está enfraquecido, está a dois passos da morte. Se você está debilitado, está a apenas um passinho dos portões da morte.

O MARCADOR DE DANO

Sadio é o estado normal para um personagem: todas as três Reservas de estatística estão em 1 ou mais e o PJ não tem penalidades de condições prejudiciais. Quando um PJ sadio sofre dano o suficiente para reduzir uma de suas Reservas de estatística a 0, ele fica enfraquecido. Perceba que um personagem cujas reservas de estatística estejam bem abaixo do normal ainda pode ser sadio.

Enfraquecido é um estado em que se está machucado ou ferido.

Quando um personagem enfraquecido emprega Esforço, custa 1 ponto extra por nível empregado. Por exemplo, empregar um nível de Esforço custa 4 pontos em vez de 3 e empregar dois níveis de Esforço custa 7 pontos em vez de 5.

Um personagem enfraquecido ignora resultados de efeitos menores e maiores em seus testes e não causa tanto dano extra em combate com um teste especial. Em combate, um resultado de 17 ou mais causa apenas 1 ponto adicional de dano.

Quando um PJ enfraquecido sofre dano o suficiente para reduzir uma de suas Reservas de estatística a 0, ele fica debilitado.

Debilitado é um estado em que se está criticamente ferido. Um personagem debilitado não pode fazer ação alguma além de se mover (provavelmente se arrastar) por não mais do que uma distância imediata. Se a Reserva de Velocidade de um personagem debilitado estiver em 0, ele não pode se mover de modo algum.

Morto é morto, embora em Ardeyn e potencialmente em outras recursões possam existir opções para trazer um personagem de volta de um pós-vida artificial.

Quando um PJ debilitado sofre dano o suficiente para reduzir uma Reserva de estatística a 0, ele está morto.

Morto é morto.

RECUPERANDO PONTOS EM UMA RESERVA

Após perder ou usar pontos de uma Reserva, você recupera esses pontos descansando. Você não pode aumentar uma Reserva além do seu máximo descansando — ela apenas retorna a seu nível normal. Os pontos extras ganhos vão embora sem efeito. A quantidade de pontos que você recupera em um descanso e quanto tempo cada descanso demora dependem de quantas vezes você descansou neste dia até então.

Quando você descansar, faça um *teste de recuperação*. Para isso, lance 1d6 e some seu grau. Você recupera essa quantidade de pontos e pode dividi-los entre suas Reservas de estatística conforme quiser. Por exemplo, se seu teste de recuperação resultar em 4 e você tiver perdido 4 pontos de Potência e 2 pontos de Velocidade, você pode recuperar 4 pontos de Potência, ou 2 pontos de Potência e 2 pontos de Velocidade ou qualquer outra combinação que tenha soma total de 4 pontos.

Na primeira vez que descansar a cada dia, você levará apenas alguns segundos para recuperar seu fôlego. Se você descansar dessa forma no meio de um encontro, consumirá uma ação no seu turno.

Na segunda vez que descansar a cada dia, você deve descansar por dez minutos para fazer um teste de recuperação. Na terceira vez que descansar a cada dia, você deve descansar por uma hora para fazer um teste de recuperação. Na quarta vez que descansar a cada dia, você deve descansar por dez horas para fazer um teste de recuperação (geralmente isso ocorre quando você para naquele dia, come e dorme).

Após esse longo descanso, assume-se que é um novo dia, assim, da próxima vez que você descansar levará apenas alguns segundos. O próximo descanso dura dez minutos, em seguida uma hora e assim por diante, em um ciclo.

Se você ainda não descansou nesse dia e sofreu muito dano em uma luta, poderá descansar alguns segundos (recuperando 1d6 pontos + 1 ponto por grau) e então descansar imediatamente por dez minutos (recuperará outros 1d6 pontos + 1 ponto por grau). Assim, em um dia inteiro sem fazer nada além de descansar, você poderia recuperar 4d6 pontos + 4 pontos por grau.

Cada personagem escolhe quando fazer testes de recuperação. Se uma equipe de cinco exploradores descansar por dez minutos porque dois membros querem fazer testes de recuperação, os outros personagens não precisam fazer testes naquele momento. No final do dia, esses três podem decidir descansar por

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

dez minutos e fazer testes de recuperação.

Teste de Recuperação	Tempo de Descanso Necessário
1º teste de recuperação	Uma ação
2º teste de recuperação	Dez minutos
3º teste de recuperação	Uma hora
4º teste de recuperação	Dez horas

RECUPERANDO O MARCADOR DE DANO

Usar pontos de um teste de recuperação para aumentar uma Reserva de estatística de 0 para 1 ou mais automaticamente também move o personagem um passo para cima no marcador de dano.

Se todas as Reservas de estatística de um PJ estiverem acima de 0 e o personagem tiver sofrido dano especial que o fez se mover para baixo no marcador de dano, ele pode usar um teste de recuperação para subir um passo no marcador de dano em vez de recuperar pontos. Por exemplo, um personagem que esteja debilitado por conta de um ataque com um dispositivo biotecnológico de ruptura celular pode descansar e subir para enfraquecido no lugar de recuperar pontos em uma Reserva.

DANO ESPECIAL

No decorrer do jogo, os personagens enfrentam todos os tipos de ameaças e perigos que podem prejudicá-los de várias formas. Apenas algumas delas podem ser facilmente representadas por pontos de dano.

Confuso e Atordoado: Personagens podem ficar confusos quando golpeados com força na cabeça, expostos a sons extremamente altos ou afetados por um ataque mental. Quando isso ocorre, pela duração do efeito confuso (geralmente uma rodada), a dificuldade de todas as tarefas tentadas pelo personagem aumenta em um passo. Parecido, mas mais grave, os ataques podem atordoar os personagens. Personagens atordoados perdem seus turnos (mas ainda podem se defender contra ataques normais).

Veneno e Doença: Quando personagens encontram veneno — seja o veneno de uma serpente, veneno de rato colocado em um burrito, cianeto dissolvido em vinho ou uma overdose de acetaminofeno — eles fazem um teste de defesa de Potência para resistir. Falhar ao resistir pode resultar em pontos de dano, mover-se para baixo no marcador de dano ou um efeito específico como paralisia, inconsciência, deficiência ou algo estranho. Por exemplo, alguns venenos afetam o cérebro, tornando impossível falar certas palavras, fazer certas ações, resistir a certos efeitos ou recuperar pontos em uma Reserva de estatística.

Doenças funcionam como venenos, mas

Uma dose especialmente preparada de acetilcolina é usada por assassinos da DRE na Terra em suas armas tranquilizantes. É um veneno nível 4 que faz a vítima esquecer o que aconteceu durante o minuto anterior.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

seus efeitos ocorrem todos os dias, portanto a vítima deve fazer um teste de defesa de Potência por dia ou sofrer os efeitos. Os efeitos de doenças são tão variados quanto os venenos: pontos de dano, mover-se para baixo no marcador de dano, deficiência e assim por diante. Muitas doenças infligem dano que não pode ser restaurado através de meios convencionais.

Paralisia: Efeitos de paralisia fazem um personagem cair no chão, incapaz de se mover. A menos que o contrário seja especificado, o personagem ainda pode fazer ações que não exijam movimento físico.

Outros Efeitos: Outros efeitos especiais podem tornar um personagem cego ou surdo, incapaz de ficar em pé sem cair ou de respirar. Efeitos estranhos podem anular a gravidade para o personagem (ou multiplicá-la por 100), transportá-lo para outro lugar, fazê-lo ficar fora desta fase, modificar sua forma física, implantar memórias ou sensações falsas, alterar a forma que seu cérebro processa informações ou inflamar tanto seus nervos que ele sofre de dor constante e excruciante. Cada efeito especial deve ser tratado caso-a-caso. O Mestre decide como o personagem é afetado e como a condição pode ser aliviada (se for possível).

Quando PNJs (que só têm vitalidade) sofrem dano de Velocidade ou Intelecto, ele é normalmente tratado como se fosse de Potência. Contudo, o Mestre e o jogador têm a opção de sugerir um efeito alternativo apropriado (o PNJ sofre uma penalidade, se move mais lentamente, está atordoado, entre outros).

PNJS E DANO ESPECIAL

O Mestre sempre tem a palavra final sobre qual dano especial afetará um PNJ. PNJs humanos geralmente reagem como personagens, mas o Strange tem muitos tipos de criaturas não humanas para categorizar. Por exemplo, é improvável que uma pitadinha de veneno machuque um gigantesco dragão, e ele não afetará um androide ou um planetívoro de modo algum. Se um PNJ for suscetível a um ataque que deslocaria um personagem para baixo no marcador de dano, usar esse ataque no PNJ geralmente faz com que ele fique inconsciente ou morto. Alternativamente, o Mestre pode aplicar a condição debilitado ao PNJ, com o mesmo efeito que teria em um PJ.

MODIFICADORES DE ATAQUE E SITUAÇÕES ESPECIAIS

Em situações de combate, muitos modificadores podem surgir no jogo. Embora o Mestre tenha a liberdade de avaliar quais modificadores acha apropriados à situação (essa é a função dele no jogo), as sugestões e diretrizes a seguir podem facilitar. Geralmente, o modificador é aplicado como um passo na dificuldade. Então, se uma situação dificulta ataques, isso significa que se um PJ atacar um PNJ, a dificuldade para o teste de ataque é aumentada em um passo, e se um PNJ atacar um PJ, a dificuldade do teste de defesa é diminuída em um passo. Isso acontece porque os jogadores fazem todos os testes, estejam eles atacando ou defendendo — PNJs nunca fazem testes de ataque ou defesa.

Em caso de dúvida, se parecer que deve ser mais difícil atacar em uma situação, a dificuldade dos testes de ataque aumenta em um passo. Se parecer que os ataques devem receber uma vantagem ou ser mais fácil de alguma forma, a dificuldade dos testes de defesa aumenta em um passo.

UM EXAME DETALHADO DE SITUAÇÕES QUE NÃO ENVOLVEM PJS

Em última análise, o Mestre é o árbitro dos conflitos que não envolvem os PJs. Eles devem ser julgados do modo mais interessante, lógico e calcado na história possível. Quando estiver em dúvida, compare o nível dos PNJs (personagens ou criaturas) ou seus respectivos efeitos para determinar os resultados. Assim, se um PNJ de nível 4 luta com PNJ de nível 3, vencerá, mas se ele encarar um de nível 7, perderá. Da mesma forma, uma criatura de nível 4 resiste a venenos ou dispositivos de nível 3 ou menor, mas não àqueles de nível 5 ou maior.

A essência é essa: em The Strange, não importa se algo é um monstro, um veneno ou um raio dispersor de gravidade. Se for de um nível maior, ganha; se for de um nível menor, perde. Se duas coisas de nível igual se opuserem, pode haver uma batalha longa, longuíssima, onde tudo seria possível.

COBERTURA

Se um personagem estiver atrás de uma cobertura de modo que uma porção significante do seu corpo esteja atrás de algo resistente, os ataques são modificados em um passo a favor do defensor.

Se um personagem estiver inteiramente atrás de uma cobertura (todo seu corpo está atrás de algo resistente), ele não pode ser atacado a não ser que o ataque possa atravessar a cobertura. Por exemplo, se um personagem se esconde atrás de uma proteção fina de madeira e seu oponente atira na proteção com um fuzil que pode penetrar a madeira, o personagem poderá ser atacado. Entretanto, como o atacante não pode ver claramente o personagem, isso ainda conta como cobertura (ataques são modificados em um passo a favor do defensor).

POSIÇÃO

Às vezes onde um personagem se posiciona lhe dá uma vantagem ou uma desvantagem.

Alvo Caído: No corpo a corpo, um alvo caído é mais fácil de atingir (modificado em

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

um passo a favor do atacante). No combate a distância, um alvo caído é mais difícil de atingir (modificado em um passo a favor do defensor).

Terreno Elevado: Tanto no combate a distância quanto no corpo a corpo, um oponente em terreno elevado tem a vantagem (modificado em um passo a seu favor).

SURPRESA

Quando um alvo não sabe de um ataque iminente, o atacante tem uma vantagem. Um atirador de tocaia a distância em uma posição escondida, um assaltante invisível ou a primeira salva de uma emboscada bem-sucedida são todos modificados em dois passos a favor do atacante. Entretanto, para que o atacante obtenha essa vantagem, o defensor deve realmente não fazer ideia do ataque que está a caminho.

Se o defensor não estiver certo da localização do atacante, mas ainda estiver em guarda, o modificador do atacante será apenas de um passo em seu favor.

ALCANCE

No corpo a corpo, você pode atacar um inimigo que esteja adjacente a você (perto de você) ou dentro do alcance (alcance imediato). Se você entrar em combate corpo a corpo com um ou mais inimigos, geralmente você poderá atacar a maioria ou todos os combatentes, o que significa que eles estão perto de você, dentro do alcance ou dentro do alcance se você se mover um pouco ou tiver uma arma longa que estenda seu alcance.

A maioria dos ataques a distância tem apenas dois alcances: alcance curto e alcance longo. Alcance curto é geralmente menos que aproximadamente 15 metros (50 pés). Alcance longo geralmente vai de 15 metros (50 pés) a cerca de 30 metros (100 pés). Precisão superior a isso não é importante em The Strange. Se algo for mais longe do que o alcance longo, o alcance exato é geralmente enunciado, tal como com um item que possa atirar um raio a 152 metros (500 pés) ou teleportar você para até 2 km de distância.

Assim, o jogo tem três medidas de distância: imediata, curta e longa. Elas também se aplicam ao movimento (veja acima). Alguns casos especiais — alcance à queima roupa e alcance extremo — modificam a chance de um ataque atingir com sucesso.

Alcance à Queima Roupa: Se um personagem usa uma arma de ataque a distância contra um alvo dentro do alcance imediato, o atacante recebe um modificador de um passo a seu favor.

Alcance Extremo: Alvos exatamente no limite do alcance de uma arma estão no alcance extremo. Ataques contra tais alvos são modificados em um passo a favor do defensor.

ILUMINAÇÃO

O que os personagens conseguem ver (e o quanto conseguem enxergar) tem um grande papel no combate.

Penumbra: Penumbra é aproximadamente a quantidade de luz em uma noite com uma brilhante lua cheia ou a iluminação fornecida por uma tocha, lanterna ou abajur de mesa. A penumbra permite que você enxergue até o alcance curto. Os alvos na penumbra são mais difíceis de se atingir. Ataques contra tais alvos são modificados em um passo a favor do defensor. Atacantes treinados em lugares com baixa luminosidade anulam esse modificador.

Luz Muito Fraca: Luz muito fraca é aproximadamente a quantidade de luz em uma noite estrelada sem nada da lua visível, ou o brilho fornecido por uma vela ou um painel de controle iluminado. A luz muito fraca permite que você enxergue claramente apenas dentro do alcance imediato e perceba formas vagamente até o alcance curto. Os alvos na luz muito fraca são mais difíceis de se atingir. Ataques contra alvos dentro do alcance imediato são modificados em um passo a favor do defensor, e ataques contra aqueles no alcance curto são modificados em dois passos a favor do defensor. Atacantes treinados em lugares com baixa luminosidade modificam essas dificuldades em um passo a seu favor. Atacantes especializados em lugares com baixa luminosidade modificam essas dificuldades em dois passos a seu favor.

Escuridão: Escuridão é uma área sem iluminação alguma, tal como uma noite sem lua e coberta de nuvens ou uma sala sem luzes. Alvos na escuridão completa são quase impossíveis de se atingir. Se um atacante puder usar outros sentidos (como a audição) para ter uma ideia de onde o oponente pode estar, ataques contra tais alvos são modificados em quatro passos a favor do defensor. Caso contrário, os ataques na escuridão completa falham sem a necessidade de teste, a não ser que o jogador use 1 XP para "dar um tiro de sorte" ou o Mestre use a intromissão do Mestre. Atacantes treinados em lugares com baixa luminosidade modificam essa dificuldade em um passo a seu favor. Atacantes especializados em lugares com baixa luminosidade modificam essa dificuldade em dois passos a seu favor.

VISIBILIDADE

Parecido com iluminação, os fatores que obscurecem a visão afetam o combate.

Neblina: Um alvo na neblina é parecido com um na penumbra. Ataques a distância contra tais alvos são modificados em um passo a favor do defensor. Neblinas particularmente densas tornam ataques a distância quase impossíveis (trate como escuridão) e mesmo ataques

Alcances precisos não são importantes em The Strange. O sentido geral de alcance "imediato", "curto" e "longo" é aquele que o Mestre pode rapidamente decidir e manter as coisas acontecendo. Basicamente, a ideia é: seu alvo está logo ali, seu alvo está próximo ou seu alvo está muito longe.

Em certas situações, como quando um PJ está no topo de um prédio olhando por um campo aberto, o Mestre deve permitir que ataques de alcance longo cheguem além de 30 metros (100 pés). Em condições perfeitas, um atirador de elite pode atingir um alvo a 152 metros (500 pés) de distância.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

corpo a corpo se tornam difíceis (modifique em um passo a favor do defensor).

Alvo Escondido: Um alvo em vegetação densa, atrás de uma tela ou se arrastando no meio dos escombros em uma ruína é difícil de atingir porque é difícil de enxergar. Ataques a distância contra tais alvos são modificados em um passo a favor do defensor.

Alvo Invisível: Se um atacante puder usar outros sentidos (como a audição) para ter uma ideia de onde o oponente pode estar, ataques contra tais alvos são modificados em quatro passos a favor do defensor. Caso contrário, os ataques contra uma criatura invisível falham sem a necessidade de teste, a não ser que o jogador use 1 XP para "dar um tiro de sorte" ou o Mestre use a intromissão do Mestre.

ÁGUA

Estar em água rasa pode tornar difícil se movimentar, mas isso não afeta o combate. Estar em águas profundas pode tornar as coisas difíceis, e estar inteiramente submerso pode parecer tão diferente quanto estar em outro mundo.

Águas Profundas: Estar com água até o peito (ou o equivalente disso) prejudica sua habilidade de ataque. Ataques feitos em tais condições são modificados em um passo a favor do defensor. Criaturas aquáticas ignoram esse modificador.

Combate Submerso Corpo a Corpo: Para criaturas não aquáticas, estar completamente submerso torna o ataque muito difícil. Ataques corpo a corpo com armas de corte ou de contusão são modificados em dois passos a favor do defensor. Ataques com armas perfurantes são modificados em um passo a favor do defensor. Criaturas aquáticas ignoram as penalidades do combate submerso corpo a corpo.

Combate Submerso a Distância: Assim como no combate corpo a corpo, criaturas não aquáticas têm dificuldade em lutar submersas. Alguns ataques a distância são impossíveis sob a água — você não consegue arremessar coisas, disparar um arco ou besta ou usar uma zarabatana. Muitas armas de fogo também não funcionam embaixo d'água. Ataques com armas que funcionam debaixo d'água são modificados em um passo a favor do defensor. As distâncias debaixo d'água são reduzidas em uma categoria; armas de alcance longo funcionam apenas no alcance curto e armas de alcance curto funcionam apenas no alcance imediato.

ALVOS EM MOVIMENTO

Alvos em movimento são difíceis de se atingir e atacantes em movimento também estão em um momento difícil.

Alvo se Movendo: Atacantes tentando acertar um inimigo que esteja se movendo muito rápido são penalizados. (Um inimigo se movendo muito rápido é aquele que não faz nada além de correr, está montado em uma criatura em movimento, está em um veículo ou condução em movimento e assim por diante.) Ataques são modificados em um passo a favor do defensor.

Atacante se Movendo: Um atacante tentando fazer um ataque enquanto se move por conta própria (andando, correndo, nadando e assim por diante) não recebe penalidades. Um atacante montado em uma criatura ou em um veículo em movimento tem certa dificuldade. Seus ataques são modificados em um passo a favor do defensor. Um atacante treinado em cavalgar ignora essa penalidade.

Atacante Sendo Empurrado: Ser empurrado, como ficar em pé em um navio adernado ou em uma plataforma vibratória, torna difícil atacar. Tais ataques são modificados em um passo a favor do defensor. Possivelmente, treinamento poderia compensar esta desvantagem. Por exemplo, personagens treinados em navegação ignorariam as penalidades por estar em um navio.

SITUAÇÃO ESPECIAL: COMBATE ENTRE PNJS

Quando um PNJ ataca outro PNJ, o Mestre deve designar um jogador para fazer o teste por um dos PNJs. Frequentemente, a escolha é óbvia. Por exemplo, um personagem que tem um animal treinado de ataque deve fazer o teste quando seu animal atacar os inimigos. Se um PNJ aliado que acompanha a equipe se enfiar na contenda, o PJ preferido deste aliado faz os testes por ele. PNJs não podem empegar Esforço.

SITUAÇÃO ESPECIAL: COMBATE ENTRE PJS

Quando um PJ ataca outro PJ, o personagem atacante faz um teste de ataque e outro personagem faz um teste de defesa, adicionando os

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

modificadores apropriados. Se o PJ atacante tiver uma perícia, habilidade, um recurso ou outro efeito que diminuiria a dificuldade do ataque se tivesse sido feito contra um PNJ, o personagem adiciona 3 ao teste para cada redução de passo (+3 para um passo, +6 para dois passos e assim por diante). Se o resultado final do atacante for maior, o ataque acerta. Se o resultado final do defensor for maior, o ataque falha. O dano é resolvido normalmente. O Mestre media todos os efeitos especiais.

SITUAÇÃO ESPECIAL: ATAQUES EM ÁREA

Às vezes, um ataque ou efeito afeta uma área em vez de um único alvo. Por exemplo, uma granada ou um deslizamento de terra podem potencialmente causar dano ou afetar todos na área.

Em um ataque em área, todos os PJs na área fazem testes de defesa apropriados contra o ataque para determinar seu efeito neles. Se houver PNJs na área, o atacante faz um único teste de ataque contra todos os PNJs (um teste, não um por PNJ) e compara-o ao número-alvo de cada PNJ. Se o resultado for igual ou maior que o número-alvo de um PNJ em particular, o ataque acerta esse PNJ.

Alguns ataques em área sempre causam ao menos um mínimo de dano, mesmo se os ataques falharem ou se o PJ fizer um teste de defesa bem-sucedido.

Por exemplo, considere um paradoxo que use Estilhaçar para atacar seis cultistas de Lotan (nível 2; número-alvo 6) e sua líder (nível 4; número-alvo 12). O paradoxo emprega Esforço para aumentar o dano e obtém um 11 no teste de ataque. Ele atinge seis cultistas, mas não a líder, portanto a revisão causa 3 pontos de dano em cada um dos cultistas. A descrição de Estilhaçar diz que empregar Esforço para aumentar o dano também significa que os alvos sofrem 1 ponto de dano se o paradoxo falhar no teste de ataque, portanto a líder sofre 1 ponto de dano. Em termos do que acontece na história, os cultistas são pegos desprevenidos pela explosão repentina de uma das facas dos cultistas, mas a líder se joga e se protege da explosão. Apesar do movimento rápido da líder, a explosão é tão intensa que alguns pedaços de metal a cortam.

SITUAÇÃO ESPECIAL: ATACANDO OBJETOS

Atacar um objeto raramente é uma questão de acertá-lo. Claro, você pode bater do lado mais amplo de um celeiro, mas você consegue causar dano a ele? Atacar objetos inanimados com uma arma branca é uma ação de Potência. Os objetos têm níveis e, portanto, números-alvo. O número-alvo de um objeto também serve como sua vitalidade para determinar se ele é destruído. Você acompanha a vitalidade do objeto da mesma forma que faria com um PNJ.

Objetos duros, como os feitos de pedra, têm 1 de Armadura. Objetos muito duros, como os feitos de metal, têm 2 de Armadura. Objetos extremamente duros, como os feitos de diamante ou uma liga de metal avançado, têm 3 de Armadura. A Armadura é subtraída de todos os danos de ataque.

AÇÃO: ATIVAR UMA HABILIDADE ESPECIAL

Habilidades especiais são coisas como revisões, reviravoltas, manobras, habilidades concedidas pelo foco de um personagem ou poderes concedidos por cifras ou artefatos. Se uma habilidade especial afeta outro personagem de qualquer forma que seja indesejada, ela é tratada como um ataque. Isso é verdade mesmo que a habilidade não seja normalmente considerada um ataque. Por exemplo, se uma personagem tem um toque de cura, mas seu amigo, por algum motivo, não quer ser curado, uma tentativa de curar o amigo relutante dela é tratada como um ataque.

Muitas das habilidades especiais não afetam outro personagem em uma forma indesejada. Por exemplo, uma paradoxo pode usar Levitar Criatura nela mesma para flutuar no ar. Um personagem com um dispositivo de reorganizador de matéria pode transformar um muro de pedra em vidro. Um personagem que ative uma cifra troca de fase pode atravessar uma parede. Nenhuma dessas requer um teste de ataque (embora quando transformar uma parede de pedra em vidro, o personagem ainda deve fazer um teste para afetar a parede com sucesso).

Se um personagem usar pontos para empregar Esforço em sua tentativa, poderá querer fazer um teste de qualquer forma para ver se recebe um efeito maior, o que reduziria o custo de sua ação.

Levitar Criatura, página 32

Estilhaçar, página 32

Troca de fase, página 331

AÇÃO: MOVER-SE

Como parte de outra ação, um personagem pode ajustar sua posição — recuando alguns passos enquanto realiza uma revisão, deslizando em combate para enfrentar um oponente diferente para ajudar seu amigo, empurrando uma porta que acabou de abrir e assim por diante. Isso é chamado de distância imediata, e um personagem pode se movimentar a essa distância como parte de outra ação.

Em uma situação de combate, se um personagem estiver em um grande tumulto, geralmente considera-se que ele está perto da maioria dos outros combatentes, a menos que o Mestre decida que ele está mais distante porque o tumulto é especialmente grande ou a situação assim determina.

Se ele não estiver no combate, mas ainda assim próximo, considera-se que ele está a uma

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DESCOBERTA

Embora a intromissão do Mestre seja interessante, o jogo também tem um método mais convencional de conceder XP entre as sessões. Mas isso não tem nada a ver com matar monstros.

Isto é estranho para um monte de jogadores. Derrotar oponentes em batalha é o caminho essencial para se ganhar XP em muitos jogos.

Mas não em The Strange. O jogo é baseado na premissa de conceder pontos de experiência aos jogadores pelas coisas que você espera que eles façam no jogo.

Pontos de experiência são o grão de recompensa que eles recebem por apertar o botão - opa, espere, não, isso é para ratos de laboratório. Bem, o princípio é o mesmo: dê XP aos jogadores para que façam alguma coisa e essa coisa é o que eles farão.

Em The Strange, essa coisa é a descoberta.

Em The Strange, os jogadores não são recompensados por matar inimigos em combate, portanto, usar uma ideia sagaz para evitar o combate e ainda ter sucesso é realmente uma boa jogada. Da mesma forma, surgir com uma ideia para derrotar um inimigo sem espancá-los com armas é encorajado — criatividade não é trapaça.

distância curta — geralmente menos que 15 metros (50 pés). Se ele estiver mais distante do que isso, mas ainda envolvido no combate, considera-se que ele está a uma distância longa, geralmente entre 15 a 30 metros (50 a 100 pés).

Além dessa distância, apenas circunstâncias especiais, ações ou habilidades permitirão que um personagem envolva-se em um encontro.

Em uma rodada, como uma ação, um personagem pode fazer um movimento curto. Nesse caso, ele somente se move por até 15 metros (50 pés). Alguns terrenos ou situações mudarão a distância a que um personagem pode se mover, mas geralmente, fazer um movimento curto é considerado uma ação de dificuldade 0. Nenhum teste é necessário, ele apenas chega onde está indo com sua ação.

Um personagem pode tentar fazer um movimento longo — por mais ou menos até 30 metros (100 pés) — em uma rodada. Essa é uma tarefa de Velocidade com dificuldade 4. Assim como com qualquer ação, ele pode usar perícias, recursos ou Esforço para diminuir a dificuldade. Terreno, obstáculos ou outras circunstâncias podem aumentar a dificuldade.

Um teste bem sucedido significa que o personagem se movimentou pela distância de modo seguro. Falhar significa que, em algum ponto durante o movimento, ele parou ou tropeçou (o Mestre determina onde isso acontece).

MOVIMENTO DE LONGA DURAÇÃO

Ao falar sobre movimento em termos de viagem em vez de ação rodada por rodada, personagens típicos podem viajar em uma estrada por aproximadamente 32 km (20 milhas) por dia, uma média de mais ou menos 4,8 km (3 milhas) por hora, incluindo algumas paradas. Ao viajar por terra, eles podem se mover por aproximadamente 19 km (12 milhas) por dia, uma média de 3,2 km (2 milhas) por hora, novamente com algumas paradas. Personagens montados, como aqueles a cavalo, podem chegar duas vezes mais longe. Outros modos de viajar (carros, aeronaves, planadores, veleiros e assim por diante) têm suas próprias taxas de movimento.

MODIFICADORES DE MOVIMENTO

Ambientes diferentes afetam o movimento de modos diferentes.

Terreno Acidentado: Uma superfície considerada como terreno acidentado é coberta de pedras soltas ou outro material, é irregular ou insegura para se pisar, instável ou uma superfície que requeira se mover por um espaço estreito, como um corredor apertado ou um parapeito estreito. Escadas também são consideradas terreno acidentado. O terreno acidentado não reduz o movimento normal rodada a rodada, mas aumenta a dificuldade de um teste de movimento em um passo. O terreno acidentado corta as taxas de movimento de longa duração pela metade.

Terreno Difícil: Terreno difícil é uma área cheia de obstáculos desafiadores — água até a cintura, uma encosta muito íngreme, uma saliência especialmente estreita, gelo escorregadio, 30 cm (1 pé)ou mais de neve, um espaço tão pequeno que é necessário arrastar-se por ele e assim por diante. O terreno difícil é exatamente como o terreno acidentado, mas também reduz pela metade o movimento rodada a rodada. Isso significa que um movimento curto tem aproximadamente 8 metros (25 pés) e um movimento longo tem mais ou menos 15 metros (50 pés). O terreno difícil reduz o movimento de longa duração a um terço de sua taxa normal.

Água: Águas profundas, em que o personagem fique todo ou quase todo submerso, são exatamente como terreno acidentado, exceto que também reduzem em um quarto o movimento. Isso significa que um movimento curto tem aproximadamente 4 metros (12 pés) e um movimento longo tem mais ou menos 8 metros (25 pés). Personagens treinados em nadar reduzem seus movimentos apenas pela metade enquanto estiverem em águas profundas.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

SITUAÇÃO ESPECIAL: UMA PERSEGUIÇÃO

Quando um PJ estiver perseguindo um PNJ ou vice-versa, o jogador deverá tentar uma ação de Velocidade com a dificuldade baseada no nível do PNJ. Se obtiver sucesso no teste, ele pega o PNJ ou escapa, se era ele quem estava sendo perseguido. Em termos de história, essa mecânica de teste único pode ser o resultado de uma longa perseguição por várias rodadas.

Alternativamente, se o Mestre quiser representar uma longa perseguição, o personagem poderá fazer muitos testes (talvez um por nível do PNJ) para finalizar a caçada com sucesso. Para cada falha, o PJ deve obter outro sucesso, e se ainda tiver mais falhas do que sucessos, ele não captura o PNJ ou não escapa, se era ele quem estava sendo perseguido. Por exemplo, se o PJ está sendo perseguido por um inimigo de nível 3 através de um mercado cheio de gente, ele deve ter sucesso em três testes de perseguição. Se obtiver sucesso no primeiro, mas falhar no segundo, ele deve obter sucesso no terceiro ou terá mais falhas do que sucessos e o inimigo o alcançará. O Mestre é encorajado a descrever os resultados desses testes com seus toques. Um sucesso pode significar que o PJ virou uma esquina e ganhou um pouco de distância. Uma falha pode significar que uma cesta de frutas tombou na frente dele, retardando-o.

AÇÃO: ESPERAR

Você pode esperar para reagir à ação de outro personagem.

Você decide qual ação provocará a sua e, se a ação que desencadeia o processo acontecer, você começa a fazer a sua ação primeiro (a menos que ser o primeiro não faça sentido algum, como atacar um inimigo antes dele poder ser visto). Por exemplo, se uma qefilim ameaçar você com uma alabarda, no seu turno você pode decidir esperar, declarando "Se ela me atacar, vou cortá-la com minha espada". No turno da qefilim, ela ataca, então você faz seu ataque com a espada antes disso acontecer.

AÇÃO: DEFENDER

Defender é uma ação especial que apenas PJs podem fazer e só em resposta a ser atacado. Em outras palavras, um PNJ usa sua ação para atacar, o que força um PJ a fazer um teste de defesa. Isso é tratado como qualquer outro tipo de ação, com circunstâncias, perícias, recursos e Esforço com potencial de entrar em cena. Defender é um tipo especial de ação que não acontece no turno do PJ. Nunca será uma ação que um jogador decida fazer, é sempre uma reação a um ataque. Um PJ pode fazer uma ação de defesa quando atacado (no turno do PNJ atacante) e ainda fazer outra ação em seu próprio turno.

O tipo de teste de defesa depende do tipo de ataque. Se um inimigo ataca uma personagem com um machado, ela pode usar Velocidade para se jogar ou bloqueá-lo com o que estiver segurando. Se for atingida por um dardo envenenado, ela poderá usar uma ação de Potência para resistir a seus efeitos. Se um psiverme tentar controlar sua mente, ela poderá usar Intelecto para afastar a intromissão.

Às vezes um ataque provoca duas ações de defesa. Por exemplo, um réptil venenoso tenta morder uma PJ. Ela tenta se esquivar da mordida com uma ação de Velocidade. Se falhar, ela sofre o dano da mordida e também deve tentar uma ação de Potência para resistir aos efeitos do veneno.

Se um personagem não souber que um ataque está vindo, ele geralmente ainda pode fazer um teste de defesa, mas não pode adicionar modificadores (incluindo o modificador de um escudo) e não pode usar perícias ou Esforço para diminuir a dificuldade dos testes. Se as circunstâncias justificarem — como se o atacante estiver bem próximo do personagem — o Mestre pode determinar que o ataque surpresa simplesmente o atinge.

Um personagem sempre pode escolher renunciar a uma ação de defesa, caso em que o ataque o acerta automaticamente.

Algumas habilidades permitem que você faça alguma coisa especial como uma ação de defesa.

Esperar também é uma boa forma de lidar com um atacante a distância que se levante por trás da cobertura, faça um ataque e se abaixe de novo. Você poderia dizer, "Eu espero ele aparecer por trás da cobertura e então atiro nele".

AÇÃO: FAZER ALGUMA OUTRA COISA

Você pode tentar qualquer coisa que você consiga pensar, embora isso não signifique que qualquer coisa seja possível. O Mestre estabelece a dificuldade — esse é seu papel principal no jogo. Ainda assim, guiados pelos limites da lógica, os jogadores e o Mestre encontrarão todos os tipos de ações e opções que não estão cobertas por uma regra. Isso é uma coisa boa.

Os jogadores não devem se sentir constrangidos pelas mecânicas do jogo ao fazer ações. Perícias não são exigidas para tentar uma ação. Alguém que nunca abriu uma fechadura ainda pode tentar. O Mestre pode atribuir um modificador de passo negativo para a dificuldade, mas o personagem ainda pode tentar a ação.

Assim, jogadores e Mestres podem retornar ao começo deste capítulo e olhar para a expressão mais básica das regras. Um jogador quer fazer uma ação. O Mestre decide, em uma escala de 1 a 10, a dificuldade que tal tarefa teria e qual estatística ela usa. O jogador determina se ele tem alguma coisa que possa modificar a dificuldade e considera se quer empregar Esforço. Uma vez que a decisão final seja tomada, ele faz o teste para ver se seu personagem obtém sucesso. Simples assim.

Qefilim, página 287

Os jogadores são encorajados a ter suas próprias ideias para o que seus personagens fazem em vez de olhar uma lista de ações possíveis. É por isso que há a ação "Fazer Alguma Outra Coisa". PJs não são peças em um tabuleiro de jogo - são pessoas em uma história. E, como pessoas reais, eles podem tentar qualquer coisa em que possam pensar. (Ter sucesso é totalmente outra questão.) O sistema de dificuldade de tarefa fornece aos Mestres as ferramentas de que eles precisam para decidir sobre qualquer coisa que os jogadores inventem.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DISTÂNCIA DE SALTO

Sinta-se livre para ignorar as equações para saltar e apenas use a tabela de distância de salto.

	Tipo de Salto			
Dificuldade	**Parado**	**Corrida Imediata***	**Corrida Curta***	**Vertical***
0	1,2 m (4 pés)	1,5 m (5 pés)	3 m (10 pés)	0 m
1	1,5 m (5 pés)	1,8 m (6 pés)	3,7 m (12 pés)	0,3 m (1 pé)
2	1,8 m (6 pés)	2,1 m (7 pés)	4,3 m (14 pés)	0,6 m (2 pés)
3	2,1 m (7 pés)	2,4 m (8 pés)	4,9 m (16 pés)	0,9 m (3 pés)
4	2,4 m (8 pés)	2,7 m (9 pés)	5,5 m (18 pés)	1,2 m (4 pés)
5	2,7 m (9 pés)	3 m (10 pés)	6,1 m (20 pés)	1,5 m (5 pés)
6	3 m (10 pés)	3,4 m (11 pés)	6,7 m (22 pés)	1,8 m (6 pés)
7	3,4 m (11 pés)	3,7 m (12 pés)	7,3 m (24 pés)	2,1 m (11 pés)
8	3,7 m (12 pés)	4 m (13 pés)	7,9 m (26 pés)	2,4 m (8 pés)
9	4 m (13 pés)	4,3 m (14 pés)	8,5 m (28 pés)	2,7 m (9 pés)
10	4,3 m (14 pés)	4,6 m (15 pés)	9,1 m (30 pés)	3 m (10 pés)

* Se você é perito em saltar, desça uma linha para determinar sua distância. Se você é especializado em saltar, desça duas linhas para determinar sua distância.

Como orientação adicional, a seguir estão algumas das ações mais comuns que um jogador pode fazer.

ESCALAR

Quando um personagem escala, o Mestre estabelece uma dificuldade baseada na superfície que está sendo escalada. Se o personagem obtiver sucesso no teste, ele usa as regras de movimento como se estivesse se movendo normalmente, embora escalar seja como se mover por um terreno difícil: isso aumenta a dificuldade de um teste de movimento em um passo e reduz o movimento pela metade. Circunstâncias incomuns, tal como escalar sob fogo (ou enquanto estiver pegando fogo!) apresentam penalidades adicionais em passos. Ser perito em escalar reduz a dificuldade dessa tarefa.

Dificuldade	Superfície
2	Superfície com muitos apoios
3	Parede de pedra ou superfície parecida (alguns apoios)
4	Superfície desmoronando ou escorregadia
5	Parede de pedra lisa ou superfície parecida
6	Parede de metal ou superfície parecida
8	Superfície horizontal lisa (alpinista de cabeça para baixo)
10	Parede de vidro ou superfície parecida

DEFENSIVA

Em uma situação de combate, um personagem pode ficar na defensiva como sua ação. Ele não faz ataques, mas diminui a dificuldade de todas as suas tarefas de defesa em um passo. Além disso, se um PNJ tentar chegar até ele ou fizer uma ação contra a qual ele está se defendendo, ele pode tentar uma ação de Velocidade (baseada no nível do PNJ) com a dificuldade reduzida em um passo. O sucesso significa que o PNJ teve sua ação impedida neste turno. Isso é útil para bloquear uma entrada, proteger um amigo e assim por diante.

Se um PNJ estiver montando guarda, use o mesmo procedimento, mas para passar pelo guarda, o PJ deve tentar uma ação de Velocidade com a dificuldade aumentada em um passo. Por exemplo, Diana é uma PNJ humana com um guarda-costas nível 3. O guarda-costas usa sua ação para proteger Diana. Se um PJ quiser atacar Diana, é preciso obter sucesso em uma tarefa de Velocidade de dificuldade 4 para passar por esse guarda. Se tiver sucesso, ele pode fazer seu ataque normalmente.

CURAR

Você pode prestar socorro através de curativos e outros procedimentos, tentando curar cada paciente uma vez por dia. Essa cura restaura os pontos em uma Reserva de estatística de sua escolha. Decida quantos pontos você quer curar e, então, faça uma ação de Intelecto com dificuldade igual a esse número. Por exemplo, se você quiser curar alguém em 3 pontos, será uma tarefa de dificuldade 3 com um número-alvo de 9. Ser perito em curar reduz a dificuldade dessa tarefa. Um PJ pode usar as regras de repetir uma tarefa, conforme descrito em Repetir Uma Tarefa Após Falhar, se ele tentar curar um personagem usando bandagens e acessórios similares, mas só pode obter um sucesso por dia.

Repetir uma Tarefa, página 102

SALTAR

Decida a distância você quer saltar. Isso estabelecerá a dificuldade do seu teste de Potência. Para um salto parado, subtraia 4 da distância (em pés ou múltiplos de 0,3 metros) para determinar a

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

dificuldade do salto. Por exemplo, saltar 3 metros (10 pés) tem uma dificuldade igual a 6.

Se você correr por uma distância imediata antes de saltar, isso conta como um recurso e reduz a dificuldade do salto em um passo.

Se você correr por uma distância curta antes de saltar, divida a distância do salto (em pés) por 2 e, então, subtraia 4 para determinar a dificuldade do salto. Devido a estar correndo uma distância imediata (e mais um pouco), você também conta sua corrida como um recurso. Por exemplo, saltar a uma distância de 6 metros (20 pés) começando com uma corrida curta tem dificuldade 5 (20 pés divididos por 2 é igual a 10, menos 4 é igual a 6, menos 1 por correr uma distância imediata). Ser perito em saltar reduz a dificuldade dessa tarefa.

Para um salto vertical, a distância que você transpõe (em pés) é igual à dificuldade da tarefa de saltar. Se você correr uma distância imediata, conta como um recurso e reduz a dificuldade do salto em um passo.

COMPREENDER, IDENTIFICAR OU LEMBRAR

Quando os personagens tentam identificar ou descobrir como usar um dispositivo, o nível do dispositivo determina a dificuldade. Para um pouco de conhecimento, o Mestre determina a dificuldade. Ser perito na área apropriada (geografia, história, geologia, conhecimento local e assim por diante) reduz a dificuldade dessa tarefa.

Dificuldade	Conhecimento
0	Conhecimento comum
1	Conhecimento simples
3	Algo que um erudito provavelmente saiba
5	Algo que mesmo um erudito pode não saber
7	Conhecimento que pouquíssimas pessoas possuem
10	Conhecimento totalmente perdido

PROCURAR OU OUVIR

Geralmente, o Mestre descreverá qualquer vista ou som que não seja propositalmente difícil de detectar. Mas se você quiser procurar por um inimigo escondido, buscar por um painel secreto ou ouvir alguém emboscando você, faça um teste de Intelecto. Se for uma criatura, seu nível determina a dificuldade do seu teste. Se for alguma outra coisa, o Mestre determina a dificuldade do seu teste. Ser perito em percepção reduz a dificuldade dessa tarefa.

INTERAGIR COM CRIATURAS

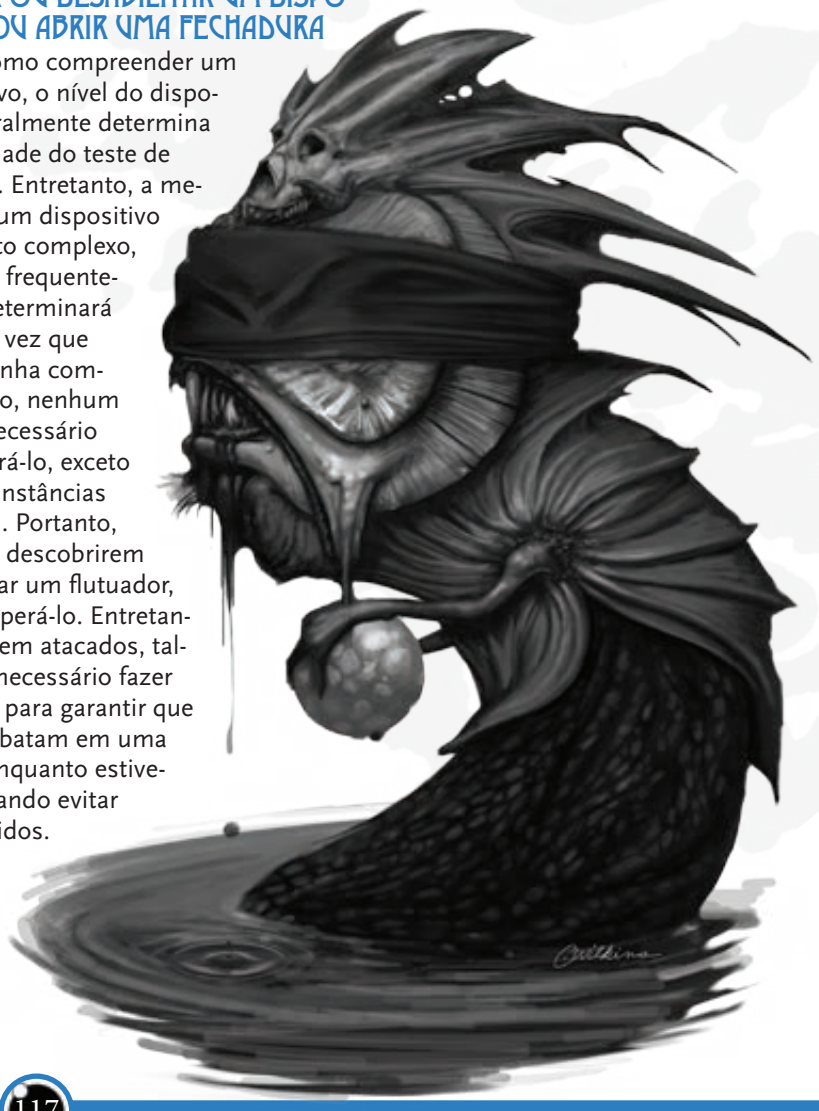
O nível da criatura determina o número-alvo, assim como no combate. Assim, subornar um guarda funciona de forma muito parecida com socá-lo ou afetá-lo com uma reviravolta. Também é válido para persuadir, intimidar alguém, acalmar uma besta selvagem ou qualquer coisa do tipo. A interação é uma tarefa de Intelecto. Ser perito em persuasão, intimidação, suborno, enganação, manejo de animais ou alguma coisa dessa natureza pode diminuir a dificuldade da tarefa, se for apropriado.

MOVER UM OBJETO PESADO

Você pode empurrar ou puxar algo muito pesado e movê-lo a uma distância imediata com sua ação. O peso do objeto determina a dificuldade do teste de Potência para movê-lo: cada 25 kg aumenta a dificuldade em um passo. Portanto, mover algo que pesa 75 kg tem dificuldade 3 e mover algo que pesa 200 kg tem dificuldade 8. Se você puder reduzir a dificuldade da tarefa para 0, você pode mover um objeto pesado por até uma distância curta como sua ação. Ser perito em carregar ou empurrar reduz a dificuldade dessa tarefa.

OPERAR OU DESABILITAR UM DISPOSITIVO OU ABRIR UMA FECHADURA

Assim como compreender um dispositivo, o nível do dispositivo geralmente determina a dificuldade do teste de Intelecto. Entretanto, a menos que um dispositivo seja muito complexo, o Mestre frequentemente determinará que uma vez que você o tenha compreendido, nenhum teste é necessário para operá-lo, exceto sob circunstâncias especiais. Portanto, se os PJs descobrirem como usar um flutuador, podem operá-lo. Entretanto, se forem atacados, talvez seja necessário fazer um teste para garantir que eles não batam em uma parede enquanto estiverem tentando evitar ser atingidos. Desabilitar um dispositivo e abrir uma fecha-



Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

AÇÕES COOPERATIVAS

Há muitas formas para que vários personagens possam trabalhar juntos. Contudo, nenhuma destas opções pode ser usada ao mesmo tempo pelos mesmos personagens.

Ajudar: Se um personagem tenta uma tarefa e recebe ajuda de outro personagem que é treinado ou especializado em tal tarefa, o personagem que age recebe o benefício do personagem ajudante. O personagem ajudante usa sua ação para fornecer essa ajuda. Se o ajudante não for treinado ou especializado nessa tarefa ou se o personagem que age já é tão treinado ou especializado quanto o ajudante, em vez disso o personagem que age recebe um bônus de +1 no teste. Por exemplo, se Scott está tentando escalar uma encosta íngreme, mas não tem perícia em escalar e Sarah (que é treinada em escalar) usa seu turno para ajudá-lo, Scott poderia diminuir a dificuldade da tarefa em um passo. Se Scott também fosse treinado em escalar ou se nenhum personagem fosse, em vez disso ele receberia um bônus de +1 no teste. Um personagem com uma inaptidão em uma tarefa não pode ajudar outro personagem com essa tarefa - o personagem com a inaptidão não fornece benefício nessa situação.

Ações Complementares: Se um personagem tenta uma ação e um segundo personagem perito nesse tipo de ação tenta uma ação complementar, ambas as ações recebem um bônus de +2 no teste. Por exemplo, se Scott tenta convencer um capitão do navio a deixá-lo ficar a bordo e Sarah é treinada em persuasão, ela pode usar uma ação complementar - mas diferente - na situação para receber o bônus de +2. Ela pode tentar completar as palavras de Scott com uma mentira lisonjeira sobre o capitão (uma ação de enganação), uma demonstração de conhecimento sobre a região onde o navio navegará (uma ação de geografia) ou um desafio direto ao capitão (uma ação de intimidação).

Ações complementares também funcionam em combate. Se Scott ataca um inimigo usando trespassar (uma manobra de vetor) e Sarah também tem a habilidade de atacar com trespassar, ela pode atacar o mesmo inimigo com um tipo diferente de ataque, como bater, e receber +2 de bônus. E ela também dá +2 de bônus a Scott. Os jogadores envolvidos devem desenvolver juntos as ações complementares e descrevê-las ao Mestre.

Distração: Quando um personagem usa seu turno para distrair um inimigo, a dificuldade dos ataques desse inimigo é modificada em um passo em seu detrimento por uma rodada. Vários personagens distraindo um inimigo não tem um efeito maior que um único personagem fazendo isso - um inimigo fica distraído ou não.

Atrair o Ataque: Quando um PNJ ataca um personagem, outro PJ pode se apresentar claramente, gritar provocações e se mover para tentar atrair o ataque do inimigo para si.
Na maioria dos casos, essa ação obtém sucesso sem um teste - o oponente ataca o proeminente PJ em vez de seus companheiros. Em outros casos, como com inimigos inteligentes ou determinados, o proeminente personagem deve obter sucesso em uma ação de Intelecto para atrair o ataque. Se essa ação de Intelecto for bem-sucedida, a dificuldade das tarefas de defesa do proeminente personagem é modificada em um passo em seu detrimento.
Dois personagens tentando atrair um ataque ao mesmo tempo se anulam um ao outro.

Sofrer o Ataque: Um personagem pode usar sua ação para se jogar na frente de um ataque para salvar um companheiro nas proximidades. O ataque automaticamente obtém sucesso contra ele e causa 1 ponto adicional de dano. Um personagem não pode voluntariamente sofrer mais que um ataque por rodada dessa forma.

O Velho Um-Dois-Três: Se três ou mais personagens atacarem o mesmo inimigo, cada personagem recebe um bônus de +1 em seu ataque.

Em Cima e Embaixo: Se um personagem fizer um ataque corpo a corpo contra um inimigo e outro personagem fizer um ataque a distância contra o mesmo inimigo, eles podem coordenar suas ações. Como resultado, se ambos os ataques causarem dano ao inimigo, a dificuldade da próxima tarefa do inimigo será modificada em um passo em seu detrimento.

Fogo de Supressão: Um personagem usando um ataque ou habilidade a distância pode mirar em um inimigo próximo, mas errar por pouco de propósito, fazendo um ataque que não inflige dano, mas perturba e assusta o inimigo. Se o ataque for bem-sucedido, ele não causa dano, mas a dificuldade do próximo ataque do inimigo é modificada em um passo em seu detrimento.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

dura geralmente exigem testes. Essas ações com frequência envolvem ferramentas especiais e assumem que o personagem não esteja tentando destruir o dispositivo ou a fechadura. (Se você estiver tentando destruir o alvo, provavelmente deverá fazer um teste de Potência para quebrar em vez de um teste de Velocidade ou Intelecto que exige paciência e conhecimento). Ser perito em operar dispositivos ou abrir fechaduras reduz a dificuldade dessa tarefa.

CAVALGAR OU PILOTAR

Se você estiver cavalgando um animal que seja treinado para ser uma montaria, dirigindo ou pilotando um veículo e estiver fazendo algo rotineiro, como ir do ponto A para o ponto B, você não precisa fazer um teste. Entretanto, ficar montando durante uma luta ou enquanto faz algo complicado com um veículo requer um teste de Velocidade para ser bem-sucedido. Uma sela ou outro apetrecho apropriado é um recurso e reduz a dificuldade em um passo. Ser perito em cavalgar, dirigir ou pilotar reduz a dificuldade dessa tarefa.

Dificuldade	Manobra
0	Cavalgar
1	Ficar na montaria (incluindo uma moto ou veículo similar) em uma batalha ou outra situação difícil
3	Ficar em uma montaria (incluindo uma moto ou veículo similar) quando você sofre dano
4	Montar em um corcel em movimento
4	Fazer uma curva abrupta com um veículo enquanto se move rapidamente
4	Fazer um veículo se mover duas vezes mais rápido do que o normal por uma rodada
5	Persuadir uma montaria a se mover ou saltar duas vezes mais rápido ou mais longe do que o normal por uma rodada
5	Dar um salto longo com um veículo não projetado para voar (como um carro) e permanecer no controle

MOVIMENTO VEICULAR

Veículos se movem como criaturas. Cada um tem uma taxa de movimento, que indica a distância que pode mover em uma rodada. A maioria dos veículos exige um condutor e a maioria precisa que o condutor gaste cada ação controlando o movimento do veículo (se estiver se movendo). Isso raramente precisa de um teste (a tarefa é uma rotina). Uma rodada não gasta dirigindo o veículo aumenta a dificuldade da tarefa na próxima rodada em um passo e evita qualquer mudança de velocidade ou direção. Em outras palavras, dirigir normalmente pela estrada é dificuldade 0. Gastar uma ação para pegar uma mochila no bando de trás significa que, na próxima rodada, o condutor deve tentar uma tarefa de dificuldade 1. Se, em vez disso, ele usar sua ação para puxar sua pistola dessa mochila, na próxima rodada a dificuldade será 2, e assim por diante. Os resultados da falha são baseados na situação, mas podem muito bem envolver uma colisão ou algo similar.

Em uma perseguição veicular, condutores tentam ações de Velocidade, assim como em uma perseguição comum, mas a dificuldade pode ser baseada no nível do condutor (modificado pelo nível e taxa de movimento do veículo) ou no nível do veículo (modificado pelo nível do condutor).

ESGUEIRAR-SE

A dificuldade de esgueirar-se por uma criatura é determinada pelo seu nível. Esgueirar é um teste de Velocidade. Mover-se pela metade da velocidade reduz a dificuldade em um passo. A camuflagem apropriada ou outro dispositivo pode contar como um recurso e diminuir a dificuldade, assim como condições de iluminação de penumbra e ter muitas coisas para se esconder atrás. Ser perito em esgueirar-se reduz a dificuldade dessa tarefa.

NADAR

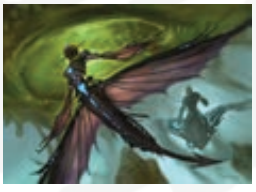
Se você está simplesmente nadando de um lugar para outro, como atravessar um rio ou lago calmo, use as regras padrão de movimento, observando o fato de que seu personagem está em águas profundas. Ser perito em nadar reduz a dificuldade. Entretanto, às vezes, circunstâncias especiais requerem um teste de Potência para avançar enquanto nada, como quando estiver tentando evitar uma correnteza ou ser arrastado para um redemoinho.

ESPECIAL: OFÍCIOS, CONSTRUIR E REPAROS

Ofícios é um tópico complicado em The Strange, porque as mesmas regras que regem a construção de uma lança também cobrem o conserto de uma máquina que possa levá-lo da Terra para Ruk. Normalmente, o nível do item determina a dificuldade de criá-lo ou repará-lo, bem como o tempo necessário. Para itens únicos de uma recursão ou mundo que não seja o seu próprio, ou do próprio Strange (por exemplo, cifras), adicione 5 ao nível do item para

Veículos e montarias comuns são diferentes nas recursões: na Terra, carros e cavalos são montarias comuns, enquanto em Ardeyn, cavalos e às vezes dlammas que concordam em carregar um cavaleiro são considerados montarias "comuns". Ruk oferece uma variedade impressionante de veículos, muitos podendo voar, mas o mais comum é o planador de asa.

Dlamma, página 265
Planador de asa, página 93



Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

determinar a dificuldade de criá-lo ou repará-lo. Se o item for de natureza artística, o Mestre aumentará a dificuldade e o tempo necessários. Por exemplo, um banco tosco de madeira pode ser pregado em uma hora, mas uma peça bela acabada pode levar uma semana ou mais e exigiria mais perícia por parte do artesão.

As circunstâncias realmente importam. Costurar um vestido à mão pode demorar cinco vezes mais, ou mais, do que usar uma máquina de costura, por exemplo.

Um objeto de nível 0 não requer perícia para ser feito e é facilmente encontrado na maioria dos lugares. Pedras de funda e lenha são itens de nível 0 — produzi-los é uma rotina. Fazer uma tocha de madeira reaproveitada e pano embebido em óleo é simples, por isso é um objeto de nível 1. Fazer uma flecha ou uma lança é bastante comum, mas não é simples, portanto é um objeto de nível 2.

MATERIAIS

O Mestre está livre para rejeitar algumas tentativas de criar, construir ou reparar que exigem que o personagem tenha um nível específico de perícia, ferramentas e materiais adequados, entre outros.

De forma geral, para criar um dispositivo, é preciso ter materiais equivalentes ao seu nível e a todos os níveis abaixo dele. Portanto, um dispositivo de nível 5 requer material de nível 5, material de nível 4, material de nível 3, material de nível 2 e material de nível 1 (e, tecnicamente, material de nível 0).

O Mestre e os jogadores podem passar por cima de grande parte dos detalhes de criação, se desejarem. Pode não valer a pena jogar para reunir todos os materiais para fazer um item mundano — mas, por outro lado, pode valer. Fazer uma lança de madeira em uma floresta não é muito interessante, mas e se os personagens tiverem que fazer uma lança em um deserto sem árvores? Encontrar os escombros de algo feito de madeira ou forçar um PJ a projetar uma lança feita dos ossos de uma grande fera poderiam ser situações interessantes.

TEMPO

O tempo requerido para criar um item depende do Mestre, mas as diretrizes na tabela de artesanato são um bom ponto de partida. Geralmente, reparar um item leva algo entre metade do tempo de criação e o tempo total de criação, dependendo do item, do aspecto que precisa de reparo e das circunstâncias. Por exemplo, se criar um item leva uma hora, repará-lo leva entre trinta minutos e uma hora.

Às vezes um Mestre permitirá um trabalho urgente se as circunstâncias permitirem. Isso é diferente de usar perícia para reduzir o tempo requerido. Nesse caso, a qualidade do item é afetada. Digamos que um personagem precisa criar uma ferramenta que cortará aço sólido com um laser poderoso (um item de nível 7), mas tem que fazê-lo em um dia. O Mestre pode permitir, mas o dispositivo pode ser extremamente volátil, infligindo dano no usuário ou pode funcionar apenas uma vez.

PERÍCIAS

O nível da perícia do artesão reduz a dificuldade como de costume em todos os sentidos, exceto para materiais e tempo. Se um PJ na Terra treinado em design gráfico quiser fazer uma capa de livro e o Mestre decide que é um "item" de nível 3, será apenas uma tarefa padrão (dificuldade 2), mas isso ainda leva um dia inteiro e exige as ferramentas adequadas. Um ótimo software de manipulação de vídeo poderia servir como um recurso, com a aprovação do Mestre.

Com a aprovação do Mestre (e se fizer sentido), o personagem pode reduzir o tempo ou os materiais necessários em vez da dificuldade. Um fabricador de flechas (itens de nível 2)

DIFICULDADE E TEMPO PARA PRODUZIR

DIFICULDADE	PRODUZIR	TEMPO NECESSÁRIO PARA CONSTRUIR (GERALMENTE)
0	Algo extremamente simples, como amarrar uma corda ou achar uma pedra de tamanho apropriado	No máximo alguns minutos
1	Uma tocha	Cinco minutos
2	Uma lança, abrigo simples ou mobília	Uma hora
3	Um arco, porta ou roupa básica	Um dia
4	Uma escada, camisa de cota de malha	Um a dois dias
5	Item tecnológico comum (luz elétrica) Uma bela joia ou objeto de arte	Uma semana
6	Item tecnológico (um relógio, transmissor) Uma joia, objeto de arte ou artesanato elegante e realmente bonito	Um mês
7	Item tecnológico (um computador) Uma grande obra de arte	Um ano
8	Item tecnológico (algo de além da Terra)	Muitos anos
9	Item tecnológico (algo de além da Terra)	Muitos anos
10	Item tecnológico (algo de além da Terra)	Muitos anos

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

treinado poderia tentar uma tarefa de dificuldade 2 em vez de uma tarefa de dificuldade 1 para criar uma flecha em quinze minutos em vez de uma hora ou poderia criá-la em uma hora usando materiais abaixo do padrão (nível 1). Entretanto, às vezes o Mestre determinará que reduzir o tempo não é possível. Por exemplo, um único humano não poderia fazer uma camisa de cota de malha em uma hora (sem algum tipo de máquina para ajudar).

Possíveis áreas para treinamento de personagem incluem:

TERRA

Fabricação de arco/flecha	Couraria
Fabricação artesanal de vidro	Amoraria
Forja de armas	Eletrônica
Fabricação de armas de fogo	Metalurgia
Artesanato em madeira	Química
Ciência da computação	Motores

ARDEYN

Fabricação de arco/flecha
Couraria
Fabricação artesanal de vidro
Amoraria
Forja de armas

RUK

Ciência da computação	Amoraria
Forja de armas	Motores
Fabricação de armas de fogo	Metalurgia
Engenharia neural	Química
Engenharia genética	Eletrônica

FALHA

Falhar em um teste significa que o dispositivo não está completo ou consertado. Para continuar a trabalhar nele, o personagem deve juntar mais materiais (geralmente, o material de maior nível necessário) e levar a quantidade de tempo necessário novamente.

ITENS FORA DO PADRÃO

As regras anteriores funcionam bem para reparar itens fora do padrão, como um imobilizador biotécnico de Ruk ou um cajado encantado de Ardeyn. Entretanto, se um personagem quiser criar um objeto permanente fora do padrão, o jogador deve usar XP. Se o personagem falhar no teste, nenhum XP é usado.

MEXENDO COM O STRANGE

Os personagens podem tentar fazer com que uma cifra, um artefato ou outro dispositivo faça algo diferente da sua função pretendida. Às vezes, o Mestre vai simplesmente declarar que a tarefa é impossível. Você não pode transformar um frasco de elixir de cura em um comunicador bidirecional. Mas, na maioria das vezes, há uma chance de sucesso.

Dito isso, mexer com o Strange não é fácil. Obviamente, a dificuldade varia de situação para situação, mas dificuldades começando em 7 não são despropositadas. O tempo requerido seria similar ao tempo necessário para reparar um dispositivo, seriam requeridas ferramentas e assim por diante. Se a alteração resultar em um benefício em longo prazo para o personagem — como criar um artefato que ele possa usar — o Mestre deverá exigir que ele use XP para fazê-lo.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Pontos de experiência (XP) são a moeda pela qual os jogadores ganham benefícios para seus personagens. As formas mais comuns de ganhar XP são através das intromissões do Mestre e pela descoberta de coisas novas e surpreendentes. Às vezes pontos de experiência são ganhos durante a sessão de jogo e, às vezes, são ganhos entre sessões. Em uma sessão típica, um jogador pode ganhar de 2 a 4 XP, e entre sessões, talvez outros 2 XP (em média). A quantidade exata depende dos eventos da sessão e das descobertas feitas.

INTROMISSÃO DO MESTRE

A qualquer momento, o Mestre pode introduzir uma complicação inesperado para um personagem.

Quando se intromete dessa maneira, ele deve dar a esse personagem 2 XP. Tal jogador, por sua vez, deve dar imediatamente um desses XP para outro jogador e justificar o presente (talvez o outro jogador teve uma boa ideia, contou uma piada ou realizou uma ação que salvou uma vida).

Frequentemente, o Mestre se intromete quando um jogador tenta uma ação que, de acordo com as regras, deveria ser um sucesso automático. Contudo, o Mestre é livre para se intrometer em outros momentos. Como regra geral, o Mestre deve se intrometer ao menos uma vez a cada sessão, mas não mais do que uma vez ou duas a cada sessão por personagem.

Sempre que o Mestre se intromete, o jogador pode usar 1 XP para rejeitar a intromissão, embora isso também significa que ele não receba os 2 XP. Se o jogador não tiver XP para gastar, ele não poderá rejeitá-la.

Exemplo 1: Por meio de perícia e assistência de outro personagem, um PJ de quarto grau reduz a tarefa de escalar um muro de dificuldade 2 para dificuldade 0. Normalmente, ele automaticamente teria sucesso na tarefa, mas o Mestre

Mestres e jogadores devem trabalhar juntos para que tanto as recompensas em XP quanto seus usos se encaixem na história em curso. Se um PJ fica em uma recursão por dois meses para aprender a forma de arte singular dos habitantes, o Mestre poderia recompensá-lo com alguns XP, que são imediatamente usados para garantir ao personagem a habilidade de criar tal forma de arte por conta própria.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

se intromete e diz "Não, um pedaço do muro em ruínas desmorona, portanto você ainda tem que fazer um teste". Assim como em qualquer tarefa de dificuldade 2, o número-alvo é 6. O PJ tenta o teste normalmente, e devido à intromissão do Mestre, ele recebe 2 XP. Ele imediatamente dá um desses XP para outro jogador.

Exemplo 2: Durante uma luta, um PJ balança seu machado e causa dano em um inimigo com um corte no ombro. O Mestre se intromete ao dizer que o inimigo se virou assim que o machado o atingiu, arrancando a arma das mãos do personagem e fazendo ela sair batendo pelo chão. O machado para a 3 metros (10 pés) de distância. Devido à intromissão do Mestre, o PJ recebe 2 XP e imediatamente dá um desses XP para outro jogador. Agora o personagem deve lidar com a arma caída, talvez sacando uma arma diferente ou usando seu próximo turno para se atirar atrás do machado.

Se um personagem obtiver um 1 em um dado, o Mestre pode se intrometer sem dar ao personagem XP algum.

Tipicamente, os PJs receberão aproximadamente a metade do seu total de pontos de experiência ao fazer descobertas.

DESCOBRINDO COISAS NOVAS

O cerne da jogabilidade em The Strange — a resposta à pergunta "O que os personagens fazem nesse jogo?" — é "Descobrir coisas novas". A descoberta deixa o personagem mais poderoso, porque quase certamente concede uma nova capacidade ou opção, mas também é uma descoberta por si mesma e tem, como resultado, o ganho de XP.

É uma linha tênue, mas o Mestre, em última análise, decide o que constitui uma descoberta em vez de ser só uma coisa esquisita no curso de uma aventura. Normalmente, a diferença é: os PJs interagiram com sucesso e aprenderam algo sobre ela? Se sim, provavelmente é uma descoberta.

A descoberta também pode incluir encontrar uma área nova significativa de uma recursão (nova para os PJs, pelo menos), uma recursão totalmente nova ou até mesmo uma nova região no próprio Strange. Dessa forma, os PJs são exploradores. Isso também pode incluir um novo aspecto significativo de uma recursão (ou mundo primário), como uma organização secreta, uma nova religião e assim por diante.

A descoberta também pode significar achar um novo procedimento ou dispositivo (algo muito grande para ser considerado um equipamento) ou até mesmo uma informação anteriormente desconhecida. Isso poderia incluir um novo portal de translação, uma fonte de poder mágico em Ardeyn, um gerador de energia único em Ruk ou a cura para uma praga. Todas são descobertas. O elemento em comum é que os PJs descobrem algo que podem compreender e usar.

Por último, dependendo da perspectiva do Mestre e do tipo de campanha que o grupo quer jogar, uma descoberta poderia ser um segredo, uma ideia ética, um ditado ou até mesmo uma verdade.

Artefatos: Quando o grupo ganha um artefato, conceda XP igual ao nível do artefato e divida-os entre os PJs (mínimo de 1 XP para cada personagem). Arredonde para baixo, se necessário.

Por exemplo, se quatro PJs descobrem um artefato nível 5, cada um deles recebe 1 XP. Dinheiro, equipamentos padrão e cifras não valem XP.

Descobertas Variadas: Várias outras descobertas podem conceder 1 XP para cada PJ envolvido.

RECOMPENSAS DO MESTRE

Às vezes, um grupo terá uma aventura que não lida principalmente com descobrir ou encontrar coisas. Nesse caso, é uma boa ideia o Mestre recompensar com XP pela realização de outras tarefas. Um objetivo ou uma missão normalmente vale de 1 a 4 XP para cada PJ envolvido, dependendo da dificuldade e da duração do trabalho. Como regra geral, uma missão deve valer pelo menos 1 XP por sessão de jogo envolvida em seu cumprimento. Por exemplo, salvar uma família em uma fazenda isolada que é assolada por cultistas invasores pode valer 1 XP para cada personagem. Claro, salvar a família não significa sempre matar os caras maus. Pode significar realocá-los, dialogar com os cultistas ou afugentar os invasores.

Entregar uma mensagem para uma minúscula recursão escondida no Strange — uma que exija que os PJs enfrentem condições perigosas e se arrisquem em possíveis ataques de sombrios — provavelmente é uma missão que vale 2 XP por personagem.

Por outro lado, se os PJs podem transladar diretamente para a recursão, a missão provavelmente vale apenas 1 XP por personagem. Assim, as recompensas do Mestre são baseadas não apenas na tarefa, mas também nos PJs e suas capacidades.

Contudo, isso não significa que os personagens devam ganhar menos XP se tiverem muitos lances de sorte ou inventarem um plano inteligente para superar obstáculos. Ser sortudo ou sagaz não deixa um desafio difícil menos difícil — só significa que os PJs obtêm sucesso mais facilmente.

RECOMPENSAS PARA JOGADORES MOTIVADOS

Os jogadores podem criar suas próprias missões ao estabelecer objetivos para seus personagens. Se obtiverem sucesso, eles ganham XP como se tivessem sido enviados na missão por um PNJ. Por exemplo, se os personagens decidirem por conta própria a ajudar a encontrar uma caravana perdida nas montanhas de Ardeyn, isso é um objetivo e uma missão.

Às vezes os objetivos dos personagens são mais pessoais. Se um PJ jurou vingar a morte

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PROGREDINDO PARA UM NOVO GRAU

Os graus em The Strange não são totalmente como níveis em outros jogos de RPG. Em The Strange, ganhar níveis não é o único objetivo ou a única medida dos feitos dos jogadores. Personagens iniciantes (de primeiro grau) já são competentes e existem apenas seis graus. O avanço de personagem tem uma curva de poder, mas que só é vertiginosa o bastante para manter as coisas interessantes. Em outras palavras, ganhar níveis é legal e divertido, mas não é o único caminho para o sucesso ou o poder. Se você usar todos os seus XP em benefícios imediatos, de curto e médio prazo, você seria diferente de alguém que usou seus pontos em benefícios de longo prazo, mas não estaria "atrás" desse personagem.

A ideia geral é que a maioria dos personagens usará metade dos seus XP no avanço de grau e benefícios de longo prazo (que serão usados durante o jogo). Alguns grupos podem decidir que os XP ganhos durante um jogo devem ser usados em benefícios imediatos e de curto prazo (uso no jogo), e XP concedidos entre as sessões por descobertas sejam usados no avanço do personagem (uso de longo prazo).

Em última análise, a ideia é fazer dos pontos de experiência ferramentas que jogadores e Mestre podem usar para dar forma para a história e para os personagens, não só uma contabilização incômoda.

de seu irmão, isso ainda é uma missão. Esses tipos de objetivos que são importantes para o antecedente de um personagem devem ser estabelecidos no começo ou perto do começo do jogo. Quando completado, o objetivo de um personagem deve valer pelo menos 1 XP (e talvez até 4 XP) ao PJ. Isso encoraja os jogadores a desenvolver os antecedentes de seus personagens e a construir oportunidades para a ação no futuro. Fazer isso torna o antecedente mais do que apenas histórico ou cor — torna-o algo que pode impulsionar a campanha para a frente.

USANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Pontos de experiência foram feitos para serem usados. Acumulá-los não é uma boa ideia. Se um jogador acumular mais do que 10 XP de uma vez em algum momento, o Mestre pode exigir que ele gaste alguns.

Geralmente, pontos de experiência podem ser usados de quatro formas: benefícios imediatos, benefícios de curto prazo, benefícios de longo prazo e avanço de personagem.

BENEFÍCIOS IMEDIATOS

A forma mais fácil e direta de um personagem usar XP é refazer qualquer teste no jogo — mesmo um que não tenha sido feito por ele. Isso custa 1 XP por teste refeito e o jogador escolhe o melhor resultado. Ele pode continuar a usar XP para refazer mais testes, mas isso rapidamente pode se tornar uma alternativa cara. É uma boa forma de tentar evitar um desastre, mas não é uma boa ideia usar um monte de XP para refazer o teste de uma ação única repetidamente.

Um jogador também pode usar 1 XP para rejeitar uma intromissão do Mestre.

BENEFÍCIOS DE CURTO E MÉDIO PRAZO

Ao usar 2 XP, um personagem pode ganhar uma perícia — ou, mais raramente, uma habilidade — que fornece um benefício de curto prazo. Digamos que uma personagem perceba que os terminais de computador na instalação que está infiltrando são parecidos com aqueles usados pela empresa para a qual já trabalhou. Ela usa 2 XP e diz que tem uma experiência muito grande no uso deles. Como resultado, ela é treinada em operar (e invadir) esses computadores. Isso é como ser treinado em usar computador ou hackear, mas se aplica apenas aos computadores encontrados naquele local específico. A perícia é extremamente útil na instalação, mas não em outro lugar.

Benefícios de médio prazo são normalmente baseados na história. Por exemplo, um personagem pode usar 2 XP enquanto escala pelas montanhas e dizer que tem experiência em escalar em regiões como essa, ou talvez use os XP após estar nas montanhas por um tempo e dizer que pegou o jeito de escalar lá. De qualquer modo, a partir de agora ele é treinado em escalar nessas montanhas. Isso o ajuda agora e a qualquer momento em que ele retornar à área, mas ele não é treinado em escalar em todos os lugares.

Esse método permite que um personagem se torne imediatamente treinado em uma perícia por metade do custo normal. (Normalmente, tornar-se treinado em uma perícia custa 4 XP.) Também é uma forma de receber uma perícia nova, mesmo que o PJ já tenha recebido uma perícia nova como um passo para alcançar o próximo grau.

Em casos raros, um Mestre pode permitir que um personagem use 2 XP para receber uma habilidade inteiramente nova — como um dispositivo, uma manobra, reviravolta, revisão ou poder mental especial — por um curto período, normalmente não maior do que o curso de um cenário. O jogador e o Mestre devem chegar a um acordo sobre uma explicação baseada na história para o benefício. Talvez a habilidade tenha um requisito específico e raro, como uma ferramenta, uma bateria, uma droga

Pontos de experiência não devem ser o objetivo em si mesmos. Em vez disso, eles são uma mecânica de jogo para simular como - por meio de experiência, tempo, esforço, trabalho e assim por diante - personagens se tornam mais hábeis, mais capazes e, sinceramente, mais poderosos. Usar XP para explicar uma mudança nas capacidades de um personagem que ocorreu no curso da história, como se o PJ tivesse feito um dispositivo novo ou aprendido uma perícia nova, não é um desperdício de XP — é para isso que XP servem.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Se os personagens jogadores tiverem a oportunidade de criar sua própria recursão ao participar de uma missão de gênese, o gasto de XP é algo que devem contribuir para o processo, tanto para criar inicialmente uma recursão quanto para depois, se quiserem melhorá-la.

Tecedor, página 38
Ruk, página 190

A perícia escolhida para a progressão de personagem pode ser qualquer coisa que você desejar, como escalar, saltar, persuadir ou esgueirar. Você pode, também, escolher ser erudito em uma área específica de estudo, como história ou geologia. Pode até mesmo uma perícia baseada nas habilidades especiais do seu personagem. Por exemplo, se seu personagem pode fazer um teste de Intelecto para atingir o inimigo com uma força mental, você pode se tornar treinado no uso desta habilidade, tratando sua dificuldade como se fosse um passo abaixo do normal.

ou algum tipo de tratamento. Por exemplo, um personagem que queira explorar um lugar submerso tem várias melhorias biotecnológicas e usa 2 XP para forjar um dispositivo que lhe permite respirar embaixo d'água. Isso dá a ele a habilidade por um tempo considerável, mas não permanente — o dispositivo pode funcionar só por oito horas. Novamente, a história e a lógica da situação ditam os parâmetros.

BENEFÍCIOS DE LONGO PRAZO

Em muitos aspectos, os benefícios de longo prazo que um personagem recebe por usar XP são um meio de integrar as mecânicas do jogo com a história. Os jogadores podem sistematizar as coisas que acontecem aos seus personagens falando para o Mestre e usando 3 XP. Por exemplo, uma tecedora chamada Jessica passa um bom tempo trabalhando na cozinha de um restaurante que acredita ser propriedade de um homem que trabalha para agentes de Ruk na Terra. Durante esse tempo, ela se torna familiarizada com cozinhar. A jogadora de Jessica fala com o Mestre e diz que gostaria que as experiências da tecedora tenham um efeito duradouro na personagem. Ela usa 3 XP e recebe familiaridade com cozinhar.

Algumas coisas que um PJ pode adquirir como benefício de longo prazo são baseadas na história. No decorrer do jogo, o personagem pode ganhar um amigo (um contato) ou construir uma cabana (um lar). Esses benefícios provavelmente não são resultado do uso de XP. O novo contato vai até o PJ e inicia o relacionamento. A nova casa é dada a ele como uma recompensa por servir a um cliente poderoso ou rico, ou talvez o personagem herde a casa de um parente.

Coisas que afetam habilidades de personagens, como uma familiaridade ou um artefato, são diferentes. Elas provavelmente requerem XP e tempo, dinheiro e assim por diante.

Benefícios de longo prazo podem incluir o seguinte.

Familiaridade: O personagem recebe +1 de bônus para testes que envolvam um tipo de tarefa.

Contato: O personagem ganha um PNJ importante como contato de longo prazo — alguém que ajudará com informação, equipamento, abrigo ou tarefas físicas. O jogador e o Mestre devem desenvolver os detalhes da relação.

Lar: O PJ adquire uma residência de tempo integral. Pode ser um apartamento em uma cidade, uma cabana na selva, uma base em um complexo antigo ou o que se encaixe melhor na situação. Deve ser um lugar seguro onde o PJ pode deixar seus pertences e dormir profundamente de noite. Vários personagens podem combinar seus XP e comprar um lar juntos.

Título ou emprego: O PJ recebe uma posição de importância ou autoridade. Ela pode vir com responsabilidades, prestígio e recompensa, ou pode ser simplesmente um título honorário.

Riqueza: O PJ adquire uma riqueza considerável, quer por meio de ganho inesperada, por herança ou como um presente. Pode ser o bastante para comprar um lar ou um título, mas esse não é realmente o ponto. O principal benefício é que o personagem não precisa mais se preocupar com o custo de equipamentos simples, hospedagem, alimentação e assim por diante. Essa riqueza poderia significar um valor definido — talvez 50.000 dólares — ou poderia conferir a habilidade de ignorar custos menores, conforme decidido pelo jogador e pelo Mestre.

Artefato: O PJ cria um artefato que tem um poder que ele escolher. Se o item for muito simples, o Mestre pode pular os detalhes de criação e dizer apenas que, após um tempo, o PJ o cria. Para um item que altere significativamente o jogo — concedendo grandes poderes telepáticos ao personagem ou dando a ele a habilidade de teleportar à vontade — o Mestre pode exigir testes difíceis, um tempo considerável e componentes e materiais raros e difíceis de se encontrar.

AVANÇO DE PERSONAGEM

Progredir para o próximo grau envolve quatro passos. Quando um personagem usou XP em cada um dos quatro passos, ele avança para o próximo grau e recebe todos os benefícios de tipo e foco deste grau. Os quatro passos podem ser adquiridos em qualquer ordem, mas cada um só pode ser adquirido uma vez por grau. Em outras palavras, um PJ deve comprar todos os quatro passos e avançar para o próximo grau antes de poder comprar o mesmo passo novamente.

Aumentar Estatísticas: Você recebe 4 pontos novos para adicionar às suas Reservas de estatísticas. Você pode alocar os pontos entre suas Reservas da forma que quiser.

Atingir a Perfeição: Você adiciona 1 à sua Margem de Potência, de Velocidade ou de Intelecto (a sua escolha).

Esforço Adicional: Sua pontuação em Esforço aumenta em 1.

Perícias: Você se torna treinado em uma perícia a sua escolha, exceto de ataque e defesa. Se escolher uma perícia na qual já é treinado, você fica especializado nesta perícia, reduzindo a dificuldade das tarefas relacionadas em dois passos ao invés de um.

Outras Opções: Os jogadores também podem gastar 4 XP para comprar outras opções especiais. A escolha de uma dessas opções conta como o comprar um dos quatro estágios necessários para avançar para o próximo grau. As opções especiais são as seguintes:

- Reduzir o custo para usar uma armadura. Esta opção reduz o custo de Potência em 1 e diminui a redução de Velocidade em 1.
- Adicionar 2 aos seus testes de recuperação.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

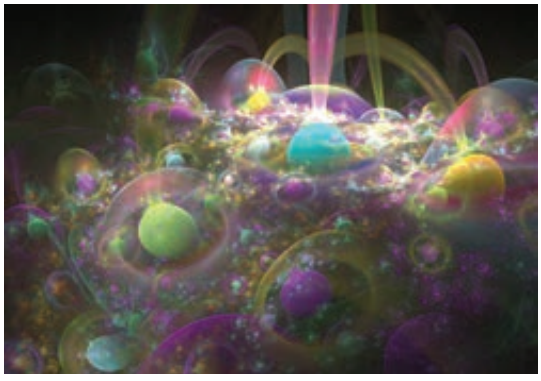
CAPÍTULO 9

REGRAS DA TRANSLAÇÃO

Quando um personagem se movimenta entre as recursões, isso é chamado de translação. O processo de translação faz o que diz — ele muda alguém para que ele se "encaixe" no contexto da nova recursão. Ele troca sua roupa atual, algumas das suas habilidades e equipamentos e, possivelmente, até mesmo sua aparência, por suas novas roupas e perícias que se encaixem na recursão. Às vezes, a translação é iniciada pelos PJs. Em outras, a translação ocorre graças a algum tipo de portal que conecta recursões diferentes.

A translação não é um teleporte. Ela não envolve viagem física. Em vez disso, a consciência do seu personagem se move para uma forma física recém-criada, adequada ao contexto da recursão para onde está transladando. Em outras palavras, seu personagem aparece em um novo corpo, com novos equipamentos. Ao transladar para Ardeyn, você pode assumir a forma física de um qefilim com armadura de cota de malha, um machado de batalha e uma besta, mesmo que na Terra você seja um bibliotecário com um smartphone. Sua raça e gênero também podem mudar de recursão para recursão.

A nova forma do personagem é, de todas as formas, ainda aquele personagem. Seu descritor, seu tipo e a maioria das suas estatísticas não mudam. Seu foco provavelmente muda para um mais adequado à nova recursão. Em Ardeyn, um personagem pode se tornar um feiticeiro. Em Ruk, um guerreiro bioprojetado.



TEMPO DE TRANSLAÇÃO

Um transe de quatro horas precede cada translação. Assim que o transe terminar, a translação real é instantânea se o personagem que a iniciou tiver sucesso em um teste de translação. O tempo de transe pode ser reduzido pela metade, ou até mesmo para dez minutos ou menos, se os personagens trabalharem em conjunto para acelerar a translação.

Teste de translação, página 126

ACLIMATAÇÃO DA TRANSLAÇÃO

O estresse físico da translação impõe um período de aclimatação nos recursores. Durante a aclimatação, o PJ não pode acessar suas habilidades de foco da recursão anterior ou da que acabou de entrar (a menos que o foco seja o mesmo, porque o PJ o arrastou). Este período de aclimatação pode durar até uma hora ou ser tão curto quanto uma rodada.

Todos os PJs são despertos, assim como alguns PNJs. Contudo, nenhum PNJ é um vetor, tecedor ou paradoxo - tipos são apenas para PJs.

Qefilim, página 163

INICIANDO UMA TRANSLAÇÃO

Personagens despertos têm a habilidade de transladarem a si mesmos e a vários companheiros entre as recursões. Se uma translação não envolver um portal, uma criatura ou personagem desperto deve iniciar a translação.

Para iniciar, o personagem deve ter um dos seguintes:

- Um objeto da recursão de destino (um objeto provavelmente entregue através de um portal impróprio).
- A aparência (arte, foto, escultura) do destino que relembre suficientemente a recursão real (um trecho de um filme da Terra que ajudou a moldar a recursão através de vazamento de ficção não é suficiente - a aparência funciona melhor se realmente mostrar a recursão de destino)
- Conhecimento sobre três detalhes específicos e relacionados à recursão de destino.
- Uma chave de recursão

Uma personagem não precisa das coisas

Chave de recursão, página 130

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

acima se já esteve na recursão de destino antes. Se já esteve na recursão, não apenas ela pode chegar lá, mas também pode aparecer no ponto exato de onde partiu.

Se a personagem tiver um desses objetos ou experiências, ela pode entrar em um transe meditativo. Se ela não tiver ajuda de outro PJ para acelerar a translação, o transe leva quatro horas para ser concluído.

Tabela de Falha de Translação, página 128

TRANSE DE TRANSLAÇÃO

Se o transe for interrompido por mais do que dois minutos, ele é perdido e deve ser reiniciado. À medida que o transe progride, todos os personagens que participam da translação têm uma visão do Strange: uma região de vácuo repleta de padrões fractais em uma espiral para o infinito. Enquanto o transe continua, a recursão de destino começa lentamente a aparecer, ficando cada vez mais definida quando o final do transe se aproxima. A visão ficar totalmente clara ou se despedaçar até o nada depende do teste de translação que o iniciador fizer.

TESTE DE TRANSLAÇÃO

Quando o transe terminar, o personagem que inicia a translação faz um teste baseado em Intelecto com dificuldade igual ao nível da recursão alvo (cada recursão tem um nível básico). O sucesso significa que o personagem e todos os aliados designados no seu alcance imediato transladam com sucesso para a recursão alvo (ou de volta para a Terra). Falha significa que a translação provavelmente ainda ocorreu, mas com efeitos colaterais.

Se um PJ iniciando uma translação nunca tiver visitado a recursão alvo antes, uma translação bem-sucedida deixa ele e seus aliados no destino padrão da recursão.

Vantagem de Início do Paradoxo: Embora qualquer um possa modificar um aspecto da translação, os paradoxos são os melhores iniciadores. Quando um paradoxo faz o teste de translação, ele pode tentar novamente de forma automática uma vez se falhar no teste. Então, quando uma Paradoxo tenta transladar para a Terra (que é nível 5) e não consegue tirar 15 ou mais no teste, ela pode fazer o teste de novo imediatamente sem precisar rolar primeiro na tabela de Falha de Translação. Na sua segunda jogada, ela pode empregar Esforço ou não, dependendo do que tiver usado no teste inicial. Se falhar pela segunda vez na mesma tentativa de translação, é hora de usar o d100.

ACELERANDO UMA TRANSLAÇÃO

Se um PJ inicia uma translação, um segundo personagem pode se juntar ao transe de translação e acelerar o processo de quatro horas, de forma que ele demore apenas duas. Isso é chamado acelerar a translação. Qualquer PJ pode assumir o papel de acelerar no esforço de translação e reduzir o transe de translação pela metade. Contudo, aceleradores múltiplos não podem apressar este processo ainda mais. Alguém que acelere a translação compartilha a visão do iniciador.

Da perspectiva do personagem com a função de acelerar, o trabalho é encontrar atalhos e cuidar das tarefas menores. O acelerador entra em transe de olho na eficiência e na economia do esforço. Acelerar um transe significa tirar um pouco do peso do iniciador ao fortalecer a conexão aos detalhes sobre a recursão alvo ou se concentrar com mais força no objeto daquela recursão, melhorando a visualização da recursão de destino e cuidado de elementos menores, mas necessários, do transe para aliviar o iniciador.

Vantagem de Aceleração do Tecedor: Embora qualquer um possa modificar um aspecto da translação, os tecedores são os melhores aceleradores. Um tecedor participante reduz o tempo da translação para apenas dez minutos (ao invés de para duas horas, caso de um personagem que não seja tecedor acelerasse o esforço).

Vários personagens trabalhando juntos podem melhorar uma translação. De maneira ideal, pelo menos três personagens estão envolvidos: um para iniciar, um para acelerar o processo e um para facilitar a aclimatação. Isso significa que a translação sempre sai melhor como um esforço de grupo e um grupo variado é sempre melhor do que um que não é.

RESULTADO DA TRANSLAÇÃO DESEJADA OU CIRCUNSTÂNCIA ESPECIAL	DIFICULDADE DA TRANSLAÇÃO
O PJ iniciador atende a todos os pré-requisitos normais. Ele aparece na recursão, onde partiu na sua última visita (ou no destino padrão da recursão, caso nunca tenha visitado a recursão antes).	Nível da recursão
A criatura desperta iniciou, facilitou ou acelerou uma translação nas últimas 24 horas. Cada tentativa de translação adicional aumenta a dificuldade em um passo.	Nível da recursão + 1 passo
O PJ iniciador se baseia na aparência da recursão alvo (ou equivalente) que ajudou a moldar a recursão através de vazamento ficcional, não na aparência da recursão real..	Nível da recursão + 3 passos

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

"As paredes vibram, as cores saem dos arredores e começam a girar, momentos antes que as paredes, piso, teto, também parecem virar líquido, escorrer e girar ao seu redor.

A agonia, afiada como um gancho de ferro, fisga seu coração e te vira do avesso — você e o mundo. Quando a sensação some, você está em outro lugar e em outra pessoa. Isso, agentes, é a sensação de uma translação".

~Hertzfeld, Chefe de Pesquisa do Acervo

FACILITANDO UMA TRANSLAÇÃO

Se um personagem jogador iniciar uma translação, outro personagem pode se juntar ao transe e facilitar o tempo de aclimatação após a translação, de forma que a aclimatação, que normalmente duraria uma hora, demore apenas dez minutos. Isso é chamado facilitar a translação. Qualquer PJ que assuma a função de facilitar o esforço de translação, embora múltiplos facilitadores não possam reduzir o tempo de aclimatação ainda mais. Alguém que facilita a translação compartilha a visão do iniciador.

Do ponto de vista da pessoa que facilita a translação, a maioria do estresse e do cansaço físico da translação fica em seus ombros. Enquanto fizer parte do transe de translação, o personagem facilitador se concentra na saúde de cada participante, prepara o corpo e a mente de todos para a futura transformação e reforça o bem-estar e a fortitude. A fuga da translação que acontece após a criatura se mover para uma nova recursão é comparável a uma inflamação natural. A resposta do corpo ao desafio é tentar combatê-lo. O trabalho de alguém facilitando uma translação é facilitar a resposta natural e fazer o corpo aceitar a mudança no menor tempo possível.

Vantagem de Facilitação do Vetor: Embora qualquer um possa modificar um aspecto da translação, os vetores são os melhores

É difícil ter uma "perseguição" de translação. Por exemplo, se alguém translada de Ardeyn para Ruk, ele chega em seu local anterior em Ruk - talvez uma base voadora secreta sobre uma selva de feldspato. Se os PJs o perseguirem para Ruk, mas nunca estiveram lá antes, eles acabarão bem longe, em Harmonious, dificultando bastante o cenário da perseguição.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Falha de Translação

Se os PJs falharem no teste de translação, role na seguinte tabela para determinar o resultado.

01–20	**Falha Completa:** Os personagens não transladam.
21–40	**Destino Alterado:** Os personagens transladam para um local que não planejaram, escolhido pelo Mestre. Pode ser um local que eles não conhecem.
41–45	**Desgastante:** O tempo de aclimatação é dobrado.
46–50	**Sentidos Embaçados:** A dificuldade de todas as tarefas relacionadas à percepção tentadas pelos personagens na translação é aumentada em um passo por uma hora após a aclimatação.
51–55	**Reações Lentas:** A dificuldade de todas as tarefas baseadas em Velocidade tentadas pelos personagens na translação é aumentada em um passo por uma hora após a aclimatação.
56–60	**Fraco:** A dificuldade de todas as tarefas baseadas em Potência tentadas pelos personagens na translação é aumentada em um passo por uma hora após a aclimatação.
61–65	**Confuso:** A dificuldade de todas as tarefas baseadas em Intelecto tentadas pelos personagens na translação é aumentada em um passo por uma hora após a aclimatação.
66–70	**Um pouco fora de Sincronia:** A dificuldade de todas as tarefas tentadas pelos personagens na translação é aumentada em um passo por uma hora após a aclimatação.
71–75	**Totalmente fora de Sincronia:** A dificuldade de todas as tarefas tentadas pelos personagens na translação é aumentada em dois passos por uma hora após a aclimatação.
76–80	**Falha de Memória:** Os personagens na translação perdem todas as memórias do que aconteceu uma hora após a chegada. Eles "acordam" depois dessa hora e não têm ideia do que aconteceu.
81–85	**Falha de Adaptação:** A dificuldade de todas as tarefas relacionadas aos novos focos dos personagens na translação é aumentada em um passo pela duração da sua estadia na nova recursão.
86–90	**Destino Amplamente Alterado:** Os personagens transladam para um local que não planejaram, escolhido pelo Mestre. Pode ser um local que eles não conhecem. O local e a situação que ocorre lá sempre são perigosas - cheio de inimigos, em um ambiente hostil para a saúde do personagem, entre outros. Isso poderia ser resultado de um PNJ que invadiu a translação e colocou os PJs em um perigo à escolha do PNJ, como uma prisão, uma ilha deserta, no meio de uma inundação súbita, e por aí vai.
91–98	**Translação Interrompida:** Os personagens transladam para uma recursão totalmente diferente daquela que pretendiam.
99–00	**Falha Catastrófica:** Role duas vezes nesta tabela e use os dois resultados.

Com uma falha no teste de translação (após os efeitos da falha serem aplicados), um PJ pode escolher tentar a translação novamente. Se o fizer, as regras normais da nova tentativa se aplicam: o PJ pode tentar novamente, mas deve usar Esforço.

Ajudar, página 118

Tempo de Transe e de Aclimatação

Três PJs (1 iniciando, 1 acelerando, 1 facilitando)

Tempo de Transe	Tempo de Aclimatação
10 minutos	1 rodada (se o vetor facilitar e o tecedor acelerar)
2 horas	10 minutos

Dois PJs (1 iniciando, 1 acelerando)

Tempo de Transe	Tempo de Aclimatação
10 minutos	1 hora (se o tecedor acelerar)
2 horas	1 hora

Dois PJs (1 iniciando, 1 facilitando)

Tempo de Transe	Tempo de Aclimatação
4 horas	1 rodada (se o vetor facilitar)
4 horas	10 minutos

Um PJ (1 iniciando)

Tempo de Transe	Tempo de Aclimatação
4 horas	1 hora

facilitadores. Um vetor participante permite a aclimatação em apenas uma rodada (ao invés de dez minutos ou uma hora, se ninguém facilitar a translação).

Ajudando com a Translação

Se a iniciação, facilitação e aceleração já forem cobertas por outros personagens jogadores, PJs adicionais ainda podem ter um papel para melhorar a chance de uma translação com sucesso.

Personagens adicionais podem entrar em transe e dar ajuda, de acordo com as regras de ajuda com tarefas, descritas no capítulo 8 (o que significa que os personagens podem escolher serem treinados ou até mesmo especializados em translação).

Alguém que ajude em uma translação compartilha as visões dos outros participantes. Ele pode ver a recursão alvo se formando e se concentra principalmente nas mesmas tarefas do personagem que iniciou a translação.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

LOCAL DA TRANSLAÇÃO, OU "ONDE ELES APARECEM?"

O local padrão aonde os personagens em translação chegam é o mesmo local que estavam quando saíram daquele destino da última vez. Assim, personagens que deixem Ardeyn enquanto estão em um santuário desolado nas Montanhas Nammu reaparecem no mesmo santuário quando transladarem de volta para a recursão. Se o PJ que inicia a translação esteve naquele local anteriormente, ele e seus aliados aparecem lá, mesmo que alguns dos seus aliados tenham saído da recursão em um ponto diferente ou nunca visitado anteriormente na recursão.

Se os personagens transladam para uma recursão que nunca visitaram antes, o destino inicial é determinado pelo Mestre. O Mestre pode determinar onde o personagem em translação aparece na recursão, embora alguns pontos "padrão" em uma recursão específica atraiam os recém-chegados.

Local Padrão em Ardeyn: Recursores aparecem pela primeira vez diante dos portões da Cidadela Hazurrium, no Rainhado.

Local Padrão em Ruk: Recursores aparecem pela primeira vez no mais amplo lobby público de Harmonious, a Cidade Cintilante.

Local Padrão na Terra: Recursores aparecem pela primeira vez na cidade de Seattle, no meio da multidão que visita o Obelisco Espacial.

Outras recursões possuem locais "padrão" similares onde os recursores aparecem pela primeira vez, conforme determinado pelo Mestre.

TRANSLAÇÃO PARA DENTRO E FORA DE LOCAIS PROTEGIDOS

Transladar para alguns locais dentro de uma recursão é especialmente difícil ou até mesmo impossível. Eles são protegidos por magia, tecnologia, cifras ou outras características da recursão para manter invasores fora ou canalizá-los para que cheguem em áreas específicas. Por exemplo, uma recursão pode ser de nível 3 para fins de translação, mas uma área específica pode ser de nível 6 ou mais para o mesmo fim. Aqueles que tentam transladar para tal local e falham simplesmente não transladam ou podem ser pegos pelo objetivo da proteção e caírem em uma prisão ou armadilha segura dentro de tal recursão.

Da mesma forma, alguns locais dentro de uma recursão podem ser especialmente protegidos para evitar que recursores transladem para fora deles. Por exemplo, uma "prisão segura" não é especialmente segura contra recursores a menos que tenha tal característica.

SUSPENSÃO DA TRANSLAÇÃO

Quando um personagem translada, sua forma física original — aquela que ela deixa para trás — desaparece. Ela entra na suspensão e, para todos os fins práticos, ela some. Assim que ele volta, sua forma física daquela recursão é recriada instantaneamente, geralmente no mesmo lugar que partiu. Ele tem novamente a forma e os equipamentos que carregava antes de transladar para fora de tal recursão.

Da mesma forma, se um personagem translada para uma recursão ou mundo primário que já tenha visitado, ele geralmente aparecerá onde partiu, na mesma forma que tinha antes de partir. Contudo, o local poderá ser modificado se outro personagem estiver iniciando a translação. Um grupo que translada junto não é dividido quando aparece em uma nova recursão. Eles aparecem onde quer que o iniciador da translação vá, seja tal local escolhido pelas regras do jogo, pelo Mestre ou pelo iniciador.

PERCEBENDO A CHEGADA DE UMA TRANSLAÇÃO

Uma vez que a translação é sobre "se encaixar", após chegar em um novo local, criaturas nativas sem centelha raramente percebem a chegada de criaturas transladadas, a menos que sejam especificamente criadas para isso. Criaturas que tenham a centelha ou que sejam despertas poderiam perceber e possivelmente perceberão se tiverem a missão de observar ou proteger uma área. Para PJs, perceber uma criatura transladando em um local que possam ver é uma tarefa de percepção baseada em Intelecto de dificuldade 2 (a menos que estejam observando especificamente tal chegada - neste caso, eles percebem automaticamente).

Se os recursores que chegam precisarem de mais de dez minutos de aclimatação da translação, eles parecem estar tão fora de lugar que aparentam estar fora do contexto até a aclimatação estar perto do fim. O Mestre decide se o contexto foi violado o suficiente para que as regras descritas acima não se apliquem mais. Neste caso, os recursores são vistos facilmente por aqueles que tenham centelha.

É claro que perceber uma criatura passando por um portal é bem diferente, mesmo que seja um portal de translação. Mesmo que os recursores saiam do portal com a aparência correta para a recursão, é difícil esconder o fato de que passaram através de algum tipo portal mágico, tecnológico, ou que a margem da recursão se

Montanhas Nammu, Página 168
Cidadela Hazurrium, Página 166
Rainhado, Página 166
Harmonious, página 196

Os territórios do Acervo são protegidos contra translação. Aqueles que tentarem transladar para um campus do Acervo sem um distintivo do Acervo enfrentam uma tarefa baseada em Intelecto com dificuldade 8. Se falharem, os recursores ainda aparecem no Acervo, mas dentro de celas de retenção trancadas. Transladar para fora de uma cela de retenção do Acervo é uma tarefa de dificuldade 9.

O Acervo, Página 148

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

move diretamente para um portal normalmente sobrenatural, especialmente se os observadores estiverem olhando diretamente para ele.

Cifras e Translação

Ligadas ao Strange e não a um mundo específico, as cifras são (geralmente) o único tipo de equipamentos que os personagens carregam que transladam com eles. As cifras podem assumir uma nova forma adequada para a nova recursão, mas seus poderes permanecem iguais. Assim como os personagens, as cifras transladam para uma forma que "se encaixe" no resto da recursão. Assim, o que parece ser uma caixa de música mágica em Ardeyn poderia parecer uma vuvuzela colorida na Terra.

Translação Diretamente para o Próprio Strange

De forma geral, os PJs não podem transladar diretamente para o Strange - eles devem primeiro transladar para uma recursão. A maioria das recursões (embora não todas) dá acesso a uma região do Strange chamada de Baixios da Terra.

Baixios da Terra, página 214

Portanto, muitas recursões também servem como passagens para o Strange. Isso é especialmente verdade para Ardeyn, considerando que qualquer um que embarque a partir da margem da recursão se move diretamente para o Strange, mas outras recursões podem ter áreas de transição permeáveis similares, enquanto outras podem ser ainda mais restritivas ou totalmente fechadas.

Chaves de Recursão

Uma chave de recursão fornece "direções mentais" para um personagem desperto, permitindo que ele translada para um local específico dentro de uma recursão específica (em contraste com o último lugar que visitou naquela recursão ou outro local padrão, se não a tiver visitado antes). A chave não é um portal - o recursor deve iniciar uma translação e ter sucesso no teste de translação normalmente. Em um teste bem-sucedido, todos que participam da translação aparecem no local especificado pela chave.

Chaves de Recursão Não Transladam: Muitas chaves de recursão são cifras, o que significa que são de uso único e, portanto, dissipam assim que um personagem as usam. Raramente uma chave de recursão não é uma cifra. Essas chaves incomuns são criadas por criaturas despertas ou formadas por ocorrências naturais e são muito procuradas, pois podem ser usadas mais de uma vez.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

EFEITOS DA TRANSLAÇÃO EM DEFICIÊNCIA, DOENÇA E CURA

Quando a consciência de um personagem passa para uma nova forma física através da translação, essa nova forma pode ou não reter alguns atributos do corpo original. Personagens com membros faltando, que sejam cegos ou surdos e aqueles com outras habilidades físicas podem ter seus membros, visão ou audição restauradas e as outras deficiências reduzidas ou totalmente ausentes. Isso também pode funcionar ao contrário - por exemplo, uma pessoa com visão normal poderá ser cega quando chegar na nova recursão.

Por outro lado, a transição normalmente não permite que alguém elimine uma doença grave, erradique os efeitos da idade avançada ou cure outra doença fundamental após aparecer em uma nova recursão. Da mesma forma, uma translação não fornece cura. Ela não muda as estatísticas (a menos que um foco especifique uma mudança), melhora o PJ no marcador de dano, entre outros. Se o PJ estiver sob controle mental, amaldiçoado ou sob os efeitos de outros poderes diferentes, ele continua assim após a translação. (Quer dizer, a menos que o PJ se encontre em uma recursão que não tenha a lei que o efeito precisa para funcionar. Neste caso, o efeito some após um minuto. O efeito retorna se o PJ viajar para uma recursão que funcione sob a lei requisitada.)

Criar, construir e consertar um item, página 119

Se um personagem quer que uma chave criada entre na suspensão com o resto do seu equipamento, ele deve segurar a chave em sua mão durante a translação.

Caso contrário, a chave fica para trás. Chaves deixadas para trás (como uma pintura em uma parede ou uma escultura) permitiriam que qualquer pessoa que saiba sobre a existência da recursão (e saiba como usar a chave) a sigam até o local exato na recursão.

Aspectos da Chave de Recursão: Uma chave de recursão pode ter várias formas: uma chave de verdade, uma carta de baralho, uma escultura, uma pintura, entre outras. Quando um personagem desperto estuda ou lida com uma chave de recursão, ele pode fazer um teste baseado em Intelecto (cuja dificuldade é geralmente igual ao nível da recursão relacionada à chave). Com um sucesso, o personagem reconhece a chave como algo que permite que ele translade para um local específico dentro da recursão. Contudo, sem realmente usar a chave, o personagem não pode dizer para qual recursão a chave serve ou onde a chave pode levá-lo na recursão.

Criando uma Chave de Recursão: Criar uma chave de recursão usa as regras para criar, construir e consertar um item, exceto pelo seguinte:

Um personagem desperto que tenha visitado e estudado um local específico por pelo menos um dia pode tentar criar uma chave de recursão para ele. Para criar a chave após um dia de estudo, o personagem deve gastar pelo menos uma semana criando a chave na forma que deseja, usando os materiais apropriados para a forma da chave (tinta e tela para uma pintura,

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

forma de metal/ferramentas de corte para uma chave de verdade, entre outros).

No final do tempo especificado, um PJ que tente o processo deve gastar 1 XP e fazer um teste baseado em Intelecto com dificuldade igual ao nível da recursão (ou área da recursão que a chave abre) +2. Com um teste bem-sucedido, a chave de recursão é criada. Com uma falha, ele pode tentar novamente. Se o fizer, as regras normais da nova tentativa se aplicam: o PJ pode tentar novamente, mas deve usar Esforço.

Transladando com muita frequência

A translação causa uma tensão em uma criatura. Assim, um personagem que tenta transladar mais de uma vez em um único dia descobre que o processo fica cada vez mais difícil. Na segunda vez que alguém tenta iniciar, facilitar, acelerar ou ajudar uma translação em um mesmo dia, a dificuldade da tarefa aumenta em um passo.

Isso é verdade para o grupo todo, mesmo que apenas um dos personagens tenha participado de uma translação antes naquele dia. Por exemplo, uma paradoxo que esteja participando da sua primeira translação do dia ainda teria a dificuldade do teste de translação aumentada em um passo se um dos outros participantes tiver iniciado, facilitado, acelerado ou ajudado outra translação nas últimas 24 horas.

Todas as penalidades são cumulativas, o que significa que, se dois personagens participaram de uma translação nas últimas 24 horas, a dificuldade para a paradoxo aumentaria em dois passos. Se dois personagens participaram de duas translações cada nas últimas 24 horas, a dificuldade para o teste de translação da paradoxo aumentaria em quatro passos.

Efeitos especiais da translação

Um teste muito bom (19 ou 20) durante a translação resulta em benefícios potencialmente ótimos para os personagens que transladam.

Efeito Menor (19): O tempo de aclimatação é zero. A dificuldade de todas as tarefas relacionadas aos novos focos dos personagens na translação é reduzida em um passo por uma hora.

Efeito Maior (20): O tempo de aclimatação é zero. A dificuldade de todas as tarefas relacionadas aos novos focos dos personagens na translação é reduzida em um passo por um dia.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PARTE 4:
O CENÁRIO

CAPÍTULO 10: RECURSÕES 134
CAPÍTULO 11: TERRA 147
CAPÍTULO 12: ARDEYN 160
CAPÍTULO 13: RUK 190
CAPÍTULO 14: O STRANGE 212
CAPÍTULO 15: OUTRAS RECURSÕES 234

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 10

RECURSÕES

As recursões são mundos únicos, mas limitados, que habitam a rede de energia escura do Strange. Cada recursão tem suas próprias leis da ciência, superciência ou até mesmo magia, o que significa que coisas maravilhosas podem ocorrer dentro de uma recursão e que nunca ocorreriam na Terra.

Muitas recursões foram semeadas na rede pela ressonância criativa da imaginação pura (o chamado "vazamento ficcional") e, com o tempo, essas recursões se tornaram lugares que são bem reais. Em algumas recursões, criaturas feéricas penduram as estrelas da noite, em outras, o mal monstruoso dorme sob as ondas e em algumas delas, os deuses nativo-americanos ainda andam.

Outros mundos primários no universo também semeiam recursões através do vazamento ficcional, mas não no nível visto na Terra. Muitas recursões criadas por vazamento ficcional não são acessíveis para pessoas normais, exceto através de portais.

Entre as muitas recursões criadas por vazamento ficcional, existem algumas criadas por projeto consciente, incluindo a terra arcana de Ardeyn e a recursão naufragada de Ruk.

Ardeyn, página 160
Ruk, página 190

No geral, centenas de recursões infestam a teia de energia escura ao redor da Terra. Cada recursão é um local de maravilhas, aventuras, perigos e oportunidades para aqueles que podem viajar até elas, explorá-las ou até mesmo criá-las.

PORTAIS DE RECURSÃO

Qualquer conexão permanente (ou transitória) entre duas recursões, a Terra e uma recursão ou até mesmo entre a Terra e o Strange é geralmente chamada de portal de recursão, ou simplesmente portal. Os tipos mais comuns de portais de recursão incluem os portais de translação, portais impróprios, esferas portais e vórtices fractais.

Uma forma de criar um portal de translação é com a habilidade de paradoxo de quarto grau chamada Saída do Portal.

Saída do Portal, página 35

PORTAL DE TRANSLAÇÃO

Portais de translação são conexões raras e permanentes entre duas recursões diferentes ou entre a Terra e uma recursão. Criaturas que passem através de um portal aparecem na recursão conectada e são transladados para se "adequarem" a seu contexto, de acordo com as regras gerais da translação, com algumas ressalvas.

Objetos: A maioria dos objetos desacompanhados lançados através de um portal de translação simplesmente não aparece do outro lado ou, com maior frequência, nem passam pelo portal. A menos que o objeto seja uma cifra ou um item similar com conexão direta com o Strange, ele simplesmente cai no chão ou, se atravessar, deixa de existir. (Se uma quantidade excessiva de material não transladável for forçada através de um portal de translação, o portal deixa de funcionar, às vezes explodindo e causando 10 pontos de dano a todos dentro do alcance.)

Criaturas e PJs: Além de criaturas despertas, criaturas conscientes que tenham a centelha, mas ainda não sejam despertas, podem passar pelo portal de translação. Criaturas conscientes sem a centelha (normalmente chamadas de sombras) não podem passar por um portal de translação. Para tais sombras, o portal parece sólido e intransponível.

Tempo: A translação através da maioria dos portais de translação é instantânea, exigindo apenas a ação do viajante para passar através do portal.

Aclimatação: Uma grande vantagem dos portais de translação sobre a translação normal é o tempo curto de aclimatação. Para muitos portais, uma criatura desperta que o atravesse adota instantaneamente o contexto visual da nova recursão e sofre apenas uma rodada de tempo de aclimatação da translação antes de poder acessar suas novas habilidades de foco.

Criação do Portal de Translação: Várias vias

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

diferentes permitem a criação de um portal de translação, mas algumas revisões disponíveis apenas para paradoxos são possivelmente as mais diretas para os PJs.

PORTAL IMPRÓPRIO

Portais impróprios (também chamados portais de matéria) são mais raros do que os portais de translação, principalmente porque portais impróprios não duram muito. Diferente dos portais de translação, coisas que passem pelos portais impróprios não são transladadas de forma alguma. Uma vez que recursões diferentes têm regras diferentes (mesmo aquelas que parecem muito similares), coisas que passem por portais impróprios para uma nova recursão sem translação começam a quebrar.

Objetos: Qualquer tipo de matéria passa por um portal impróprio e aparece na nova recursão ou na Terra como estava na recursão anterior. Objetos simples feitos de poucos elementos, como rochas, cristal, vidro, metais de baixa liga, água, entre outros, podem durar indefinidamente na nova recursão ou na Terra, sem deteriorarem. Objetos com qualidades especiais que dependem de leis específicas para existir ou funcionar (como Magia ou Louca Ciência, por exemplo) começam a deteriorar e ocasionalmente perdem sua função especial ou se desintegram completamente se a nova recursão não tiver a mesma lei. O processo de deterioração geralmente evolui durante um número de dias igual a 1d6 x nível do objeto.

Criaturas e PJs: Assim como objetos, as criaturas podem passar por um portal impróprio (sejam conscientes ou não) sem serem transladadas para se adequarem à recursão alvo. Assim como objetos complexos de qualquer tipo, criaturas que funcionam sob uma lei diferente e passem por um portal impróprio começam a perder suas habilidades especiais por um número de dias igual a 1d6 x nível da criatura (ou grau, se forem PJs). Se a força vital da criatura for especialmente ligada a uma lei não suportada, ela morre no final daquele tempo (mas a maioria das criaturas sobrevive, apesar de ficar debilitada e com dor. Trate-as como se estivessem em um passo abaixo no marcador de dano). Antes de uma criatura perder suas habilidades especiais não suportadas completamente, todos os usos daquela habilidade são modificados em um passo em seu detrimento, até a criatura finalmente perder a habilidade, morrer ou voltar para sua recursão nativa (ponto no qual ela começa a se recuperar).

Por exemplo, se um esqueleto nível 3 de Ardeyn aparecer na Terra através de um portal impróprio, ele "sobrevive" na terra por 1d6 x 3 dias (pois sua habilidade especial é a animação). Considerando que qualquer ação física que um esqueleto faz depende da sua animação mágica, os ataques de um esqueleto são atrapalhados pela lei da Física Padrão da Terra enquanto ela persistir.

Tempo: O movimento através da maioria dos portais impróprios é instantâneo, exigindo apenas a ação do viajante para passar através do portal.

Aclimatação: Passar por um portal impróprio não causa a fadiga de translação em uma criatura viva. Ela afeta a criatura conforme descrito acima, em Criaturas e PJs. Dito isto, no primeiro minuto após a chegada, a criatura mantém o uso pleno e não penalizado de todas as suas habilidades. Depois desse minuto, as habilidades que, de forma lógica, exigem uma lei diferente para funcionar são modificadas em um passo em detrimento da criatura.

Criação de Portal Impróprio: Portais impróprios são geralmente obras de PNJs ou organizações poderosas. Às vezes, cifras ou objetos similares podem criar portais impróprios temporários.

ESFERA PORTAL

Uma esfera portal é um objeto que pode criar um portal de translação ou impróprio temporário ligado a um destino pré-definido. Elas geralmente parecem um globo ou nódulo de cristal na maioria das recursões, com o interior da esfera revelando uma visão da recursão alvo. A esfera é usada ao ser jogada em uma superfície nivelada no seu alcance imediato. Um portal de translação brilhante aparece, grande o suficiente para duas pessoas passarem lado a lado. A esfera dura um minuto ou até ser usada no lado de ativação (fazer mais de duas pessoas passarem pelo portal temporário é difícil, pois ele se fecha imediatamente). Do lado de destino, o portal temporário criado por uma esfera portal não é detectável e normalmente não pode ser usada.

Se uma esfera portal de translação for usada, um portal de translação temporário é criado. Se uma esfera portal impróprio for usada, um portal impróprio temporário é criado. Nos dois casos, as regras dos portais criados são modificadas conforme o parágrafo anterior, mas, além disso, funcionam como descrito para o estilo específico do portal.

Criação de Esfera Portal: Embora esferas portais sejam cifras, às vezes elas podem ser criadas por criaturas poderosas ou até mesmo PJs com os focos corretos (como personagens com o foco Conduz Experimentos De Ciência Maluca).

Criaturas e itens que passem por um portal impróprio não são transladados, assim, os personagens não assumem o contexto da nova recursão e mantêm todos os seus equipamentos, assim como seus focos.

"O futuro sempre foi perigoso. Agora que o Strange colidiu com a Terra, dou à humanidade outros vinte anos, no máximo, antes de algum cataclismo acontecer". ~Coronel Angela Whitesides, Departamento de Recursão Estratégica

A maioria dos portais tem entradas e saídas, o que significa que as regras de translação para onde os PJs aparecem na recursão de destino normalmente não se aplicam quando um portal é usado, exceto quando o portal não tem saída específica.

Conduz Experimentos De Ciência Maluca, página 57

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

VÓRTICE FRACTAL

Um vórtice fractal é um fenômeno natural que pode conectar uma recursão à outra, à Terra ou até mesmo ao Strange. Às vezes, um vórtice fractal conectará uma parte do Strange a uma parte bem mais distante da rede de energia escura.

Vórtices fractais têm muitas formas diferentes, mas todas elas parecem violentas e perigosas. Com maior frequência, um vórtice flutua livremente no ar ou no vácuo, aureolada por um relâmpago e outras descargas de energia. Se aproximar de um vórtice fractal pode ser até mais perigoso do que atravessar um. Infelizmente, a maioria das pessoas não tem escolha sobre se aproximar de um vórtice - um vórtice atrai coisas para si, às vezes com gravidade, outras vezes através da pressão do ar ou da água, e ainda através de correntes ríspidas de uma força constritora. Do lado do destino, a conexão criada por um vórtice fractal não pode ser usada, mas é visível como algo que periodicamente expele o que foi atraído por ele.

Recursos Valiosos, PNJs Poderosos, página 144

Às vezes, vórtices fractais funcionam como portais de translação, outras vezes como portais impróprios. É difícil saber exatamente como ele afetará um viajante até alguém passar por ele.

Criação e Duração do Vórtice Fractal: A descarga de grandes quantidades de energia sintonizadas ao Strange em um espaço limitado tem uma boa chance de rasgar o tecido da realidade e formar um vórtice fractal.

Quanto maior o vórtice fractal, mais tempo ele dura. Por exemplo, um com o tamanho de um escritório poderia durar alguns dias, enquanto outros do tamanho de um sistema solar poderiam durar séculos ou mais.

CONTEXTO

"Contexto" é uma palavra que personagens despertos e outras pessoas familiarizadas com a viagem entre recursões podem acabar usando bastante. Isso é porque os viajantes e os itens que eles usam para atingir seus objetivos são sempre afetados por estar dentro ou fora do contexto:

- Um PJ transladado assume o contexto da recursão (ou mundo primário) que entra.
- Uma cifra assume o contexto da recursão (ou mundo primário) onde exista.
- Passar por um portal impróprio deixa qualquer coisa que passar por ele fora de contexto.

ATRIBUTOS DAS RECURSÕES

Cada vez que os personagens jogadores transladarem para uma recursão nova, o mestre deve saber um resumo básico das condições que dominam a recursão. Essas verdades de alto nível são chamadas de *atributos*.

Os atributos da recursão incluem o nível da recursão, as leis que funcionam dentro dela, os focos disponíveis para personagens jogadores escolherem quando aparecerem pela primeira vez, entre outras. Os atributos mais comuns e sua relevância são descritos nesta seção.

NÍVEL

O nível de uma recursão determina a dificuldade para transladar para a recursão. Alguns locais em uma recursão podem ser mais (ou menos) difíceis para transladar, dependendo da localização.

Exceto quando especificado o contrário, o nível de uma recursão também está associada aos materiais, habitantes e outros atributos da recursão. Para mais informações sobre este tópico, veja Recursos Valiosos, PNJs Poderosos.

LEIS

As leis de uma recursão determinam os tipos de regras que existem lá. Sem as leis certas para suportá-las, uma recursão específica não pode abrigar tipos relacionados de focos, efeitos e habitantes. Por exemplo, sem a lei Louca Ciência, uma recursão provavelmente não pode suportar os focos estilo super-herói. A maioria das recursões tem apenas uma lei (uma vez que as leis mais extremas presumem uma base fundamental na lei da Física Padrão), mas uma recursão pode ter mais de uma. As leis mais frequentemente encontradas e o que elas significam são descritas abaixo:

Física Padrão: Esta lei é a lei básica que muitas recursões têm (e é a lei que funciona na Terra, o que significa que tudo que as pessoas descobriram com o método científico sobre a realidade no universo real). A Física Padrão é, de fato, um conjunto de leis mais completo e robusto do que leis mais extremas, e é por isso que é mais difícil encontrar formas de "explorar" a Física Padrão que permitam efeitos

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

maravilhosos.

Magia: Uma recursão que suporte a lei da Magia assume a linha básica da lei Física Padrão, mas a Magia continua de onde a física para e permite que adeptos criem uma variedade de efeitos arcanos através da conjuração, magia solidária, vodu, bruxaria, homeopatia, encantamentos feéricos, entre outros. Recursões diferentes podem suportar estilos, tradições e "regras" diferentes para a magia, mas é a lei básica da Magia que torna essas tradições possíveis. Ardeyn é uma recursão que funciona sob a lei da Magia.

Louca Ciência: Uma recursão que suporte a Louca Ciência assume a lei básica da Física Padrão, mas a leva a um nível superior. Embora seja diabolicamente difícil criar circuitos temporais, clones perfeitos, grávitons, máquinas de movimento perpétuo, dispositivos de fusão a frio na mesa, projetores de campo de força pessoais, armaduras voadoras, armas de raios e lanças fotônicas na Terra, em uma recursão que suporta a Louca Ciência, isso tudo não é só possível, mas é bem provável. Assim como a Magia, a recursão de Louca Ciência provavelmente suporta algumas linhas ou direções de pesquisa específicas da superciência, não cada permutação possível. Ruk é uma recursão que funciona sob a lei da Louca Ciência.

Psionismo: Uma recursão que suporta o Psionismo assume a lei básica da Física Padrão, mas fornece um plano mental ou estrutura mental similar que suporte uma variedade de efeitos mentais. Uma recursão com Psionismo como lei pode ter projeção astral, psicometria, pirocinese, telepatia, mentes interligadas, telecinese, cirurgia psíquica, leitura de auras, bilocação e efeitos similares. Assim como a Magia, a recursão de Psionismo provavelmente suporta algumas linhas específicas de desenvolvimento psíquico, conforme uma tradição específica de acesso a poderes mentais, não cada permutação possível. Noite do Átomo é uma recursão que funciona sob a lei do Psionismo.

Física Subpadrão: Em uma recursão onde a Física Subpadrão seja a lei, muitos dos "milagres" da ciência moderna não funcionam, incluindo pólvora, eletricidade artificial, rádio artificial, entre outros. De forma geral, um mundo de Física Subpadrão pode suportar a tecnologia e os efeitos do nível da Terra no início da Idade do Ferro.

Exótica: A lei Exótica é uma lei generalizada que recursões especialmente estranhas podem ter.

Geralmente, uma recursão Exótica é aquela onde a substância da própria recursão é incomum, como ser composta de carne viva, fogo, sonho, lama ácida, luz estelar sólida, vermes contorcidos, asas de fadas ou outra forma inesperada. De forma geral, uma recursão abaixo de nível 4 não pode suportar elementos Exóticos.

RAÇAS JOGÁVEIS

Uma recursão que seja madura o suficiente poderia suportar raças jogáveis que não estejam presentes no mundo primário conectado. Quando um PJ translada para tal recursão pela primeira vez, ele pode ser incorporado em uma dessas raças ao invés da sua própria. As raças têm o potencial de serem mais exóticas quanto mais as leis de uma determinada recursão se afastarem da Física Padrão. Por exemplo, em Ardeyn (que suporta a Magia), a raça qefilim é jogável para os PJs, apesar deles descenderem de imortais angelicais e ainda terem o brilho da luz mítica racial como resultado.

Qefilim, página 163

FOCOS

Uma recursão que seja madura suficiente pode suportar um ou mais focos. Quando um PJ translada para tal recursão pela primeira vez, ele pode escolher um desses focos ao invés de arrastar seu foco anterior (se for arrastável). Os focos disponíveis são determinados pela lei de uma recursão específica e pela forma específica na qual a lei foi desenvolvida. Por exemplo, Louca Ciência é a lei na recursão de Ruk, mas a variedade dos focos de Louca Ciência presentes geralmente segue o tema da biomodificação.

PERÍCIAS

Recursões maduras podem abrigar uma sociedade de habitantes, com uma porcentagem deles possuindo a centelha. Nativos da recursão sem a centelha provavelmente ainda têm algum tipo de cultura, o que significa que eles também conhecem uma ou mais perícias únicas da recursão. Um PJ que translada para a recursão normalmente não pode escolher tal perícia como parte da translação (a menos que o foco escolhido conceda uma perícia única), mas qualquer PJ poderia aprender tal perícia como parte do seu avanço de grau normal, se desejado. Outras perícias também estão disponíveis em tal recursão, conforme seja apropriado para o contexto da recursão. Por exemplo, uma recursão de Louca Ciência pode ter perícias relacionadas à engenharia quântica, engenharia neural ou conserto de unidade de dobra.

Noite do Átomo, página 234

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CONEXÃO COM O STRANGE

A rede de energia escura abriga cada recursão, o que significa que muitas recursões, se maduras o suficiente, podem servir como passagens para o Strange. Se for o caso, a natureza desta conexão é descrita sob este atributo.

CONEXÃO COM A TERRA

Mesmo que cada conexão seja abrigada pelo Strange, ela também deve estar conectada a um mundo primário de alguma forma. A natureza dessa conexão com o mundo primário local (ou seja, a Terra) é descrita sob este atributo.

TAMANHO

Quanto mais madura a recursão, maior é o seu tamanho máximo. Esta informação fornece uma descrição básica do tamanho da recursão, embora explicações adicionais sobre a natureza de uma recursão possam ser encontradas normalmente na descrição principal de um mundo específico.

A CENTELHA

Assim como tantos outros atributos, recursões mais velhas permitem a possibilidade de uma porcentagem dos seus habitantes terem a consciência real. A porcentagem indicada depois dessa informação indica a taxa de habitantes que tem a centelha em comparação àqueles na recursão que não têm.

TRAÇOS

Cada recursão tem um ou mais traços que poderiam afetar os PJs quando eles estiverem em tal recursão. Para uma lista completa de traços de recursão, veja a página 141.

REGRAS PARA CRIAR RECURSÕES

Essas regras para criar recursões e os materiais apresentados nos Elementos de Criação de Recursão (página 144) também podem servir como inspiração para o Mestre ao criar recursões para sua própria campanha.

Como o Mestre, você é o ser supremo do Strange e pode criar ou destruir recursões conforme desejar. Personagens jogadores são limitados a uma rota mais sistematizada. Esta seção fornece essa estrutura e orientação. Dito isso, considere essas regras como uma orientação para PJs, não como restrições rígidas e rápidas. Criar uma recursão é mais uma arte do que uma ciência.

Se eles quiserem e se trabalharem muito e o suficiente para isso, os PJs podem se tornar os mestres das suas próprias realidades (embora sejam pequenas, para começar).

Personagens despertos têm a habilidade de fazer suas próprias recursões. Quando os personagens decidem criar uma recursão, o procedimento é, às vezes, chamado de missão de gênese. O processo de criar uma recursão é o que parece: os personagens criam uma recursão personalizada própria, que inclui toda a variedade de componentes, incluindo o nome, forma, flora e fauna e possivelmente até mesmo a natureza dos focos que existem (ou têm o potencial de existir) dentro da recursão recém-formada.

Resumo da Missão de Gênese da Recursão

1. Encontrar a semente de realidade
2. Localizar um nexo
3. Investir a semente de realidade em um nexo
   a. Escolher os PJs contribuintes
   b. Determinar os atributos desejados
   c. Gastar XP
   d. Fazer o teste de investidura da semente
   e. Se o teste de investidura tiver sucesso, suficiente, determinar os traços baseados nos descritores dos PJs
4. Plantar a semente de realidade investida

ADQUIRINDO UMA SEMENTE DE REALIDADE

A criação de uma recursão é, às vezes, chamada de missão de gênese devido à importância do primeiro passo. Uma semente de realidade é um pedaço de "matéria" extremamente raro da rede de energia escura. Não há duas sementes de realidade iguais, mas encontrar uma no Strange pode ser difícil, pois reconhecer uma espiral iterativa de material semissólido em um mar quase infinito de estruturas similares exige paciência ou, com mais frequência, sorte. Geralmente, as sementes de realidade são encontradas após se "condensarem nas margens" de uma recursão já existente. Quando uma semente de realidade condensa, ela se translada quase como uma cifra e se torna um item que se encaixa ao contexto da recursão. Aqueles sensíveis a cifras e outros elementos do Strange podem sentir uma semente de realidade independente dela parecer uma gema, espada, baú, disco de dados, medalhão holográfico, animalzinho peludo com olhos grandes ou um ovo do tamanho de um punho, quente ao toque. De fato, uma semente de realidade é um conjunto complexo de dados que contém os parâmetros e instruções básicas necessárias para cultivar uma recursão do zero na falta de outra estrutura de contexto.

Uma vez que sementes de realidade são bem mais raras e poderosas do que cifras, até mesmo as criaturas que sejam nativas de uma recursão, não sejam despertas e não tenham a centelha podem sentir que existe algo de especial sobre tais itens. Como resultado, sementes de realidade são geralmente mantidas em santuários religiosos ou cofres bancários, guardadas em cápsulas do tempo, marcadas como troféus de estima ou, de outra forma, escondidas do

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

acesso fácil dos PJs que gostariam de colocar suas mãos em uma. Procurar uma semente de realidade, ganhar uma como recompensa ao cumprir uma tarefa para uma entidade poderosa de uma recursão ou pegar uma do tesouro de um inimigo derrotado são formas possíveis de obter uma semente.

LOCALIZANDO UM NEXO

Assim que os personagens conseguirem uma semente de realidade, eles devem investir a semente com o potencial de criação desejado, o que geralmente pode ser feito apenas em locais específicos chamados nexos. Encontrar um nexo adequado é a próxima parte da missão de gênese. Para aqueles não familiares com o conceito e a localização de nexos, este processo pode levar tanto tempo quanto encontrar uma semente de realidade.

Um nexo é qualquer lugar na rede de energia escura que abriga uma confluência natural de energia caótica, uma parte da qual é canalizada durante a investidura da semente. Três posições de nexo no Strange são conhecidas perto da Terra, mas quanto mais longe um explorador segue na rede, mas nexos ele pode encontrar.

Os três nexos perto da Terra são chamados de N1, N2 e N3, de acordo com um esquema de classificação de Ruk. Mas esses locais também são conhecidos como Orbe dos Mundos, Mandíbula de Baldran e Nebula de Kray.

Pelo menos um nexo contém uma estrutura artificial construída para facilitar a investidura de semente (a Orbe dos Mundos, criada por nativos de Ruk), alguns estão vazios e muitos estão infestados com habitantes do Strange (como a Nebula de Kray).

Tentativas de investir uma semente em outro lugar que não seja um nexo geralmente falham, o que significa que ter um nexo determinado é bem valioso. No nexo chamado Orbe dos Mundos, guardiões tentam ver se nenhuma entidade ou grupo monopoliza o local, mas também não há privacidade. Nexos selvagens oferecem privacidade, mas podem ser lugares perigosos de visitar. Por exemplo, uma criatura que tente usar a Nebula de Kray está quase pedindo um encontro com os kray e sua mãe da ninhada.

Mãe de ninhada kray, página 222

INVESTINDO UMA SEMENTE DE REALIDADE

Assim que os personagens encontrarem um nexo, eles podem tentar investir uma semente de realidade lá. A investidura é o processo de "formatação" que imprime os parâmetros selecionados na semente da recursão a ser plantada. Os personagens devem projetar os atributos que querem que sua recursão ocasionalmente tenha. Recursões recém-criadas (chamadas dimensões de bolso) não começam com todas as características que os seus criadores

Orbe dos Mundos, página 221
Mandíbula de Baldran, página 222
Nebula de Kray, página 222

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

RESULTADOS DA INVESTIDURA

Não é necessário fazer o teste na tabela de Revés de Investidura ou Sucesso de Investidura até a semente de realidade investida ser plantada e a recursão resultante começar a crescer.

Revés da Investidura

d6	Efeito
1	A recursão nunca amadurece (e não pode ser melhorada) além da situação de dimensão de bolso. Para cada dia que um objeto ou criatura passar na recursão, existe 20% de chance da criatura ser ejetada para o Strange.
2	A recursão nunca amadurece (e não pode ser melhorada) além da situação de dimensão de bolso. Para cada dia que um objeto ou criatura passar na recursão, existe 5% de chance da criatura ser ejetada para o Strange.
3	A recursão nunca amadurece (e não pode ser melhorada) além da situação de dimensão de bolso. Para cada dia que um objeto ou criatura passar na recursão, existe 1% de chance da criatura ser ejetada para o Strange.
4	A recursão nunca amadurece (e não pode ser melhorada) além de dimensão de bolso. Sempre que uma criatura ou objeto entrar na recursão, uma criatura aleatória de nível 5 ou menos do Strange também é encontrada dentro da recursão.
5	A recursão amadurece (e pode ser melhorada) normalmente. Contudo, entidades inteligentes não planejadas começam a colonizar a recursão quando ela amadurece além do tamanho de dimensão de bolso. As entidades são beligerantes e xenofóbicas, mesmo com os criadores da recursão.
6	A recursão amadurece (e pode ser melhorada) normalmente. Contudo, focos não planejados (não determinados pelos PJs) ficam disponíveis quando a recursão amadurece (ou é melhorada) além do tamanho de dimensão de bolso. Os focos podem parecer bizarros e possivelmente ridículos, mas não devem ser inúteis.

Sucesso da Investidura

d20	Efeito
1–10	A recursão amadurece (e pode ser melhorada) normalmente e incorpora até um traço imbuído por um PJ criador.
11–14	A recursão amadurece (e pode ser melhorada) normalmente e incorpora até dois traços imbuídos pelos PJs criadores.
15–16	A recursão amadurece (e pode ser melhorada) normalmente e incorpora até três traços imbuídos pelos PJs criadores.
17	A recursão amadurece (e pode ser melhorada) normalmente e incorpora até três traços imbuídos pelos PJs criadores. Além disso, ela fica duas vezes maior do que uma dimensão de bolso com até três espaços discretos separados por terreno ou arquitetura.
18	A recursão amadurece (e pode ser melhorada) normalmente e incorpora até três traços dos PJs criadores. Além disso, ela fica cinco vezes maior do que uma dimensão de bolso com até cinco espaços discretos separados por terreno ou arquitetura.
19	A recursão começa em um passo mais avançado do que o normal. Ao invés de ser uma dimensão de bolso, ela é uma recursão jovem. Fora isso, ela amadurece (e pode ser melhorada) normalmente. Finalmente, ela também incorpora até três traços imbuídos pelos PJs criadores.
20+	A recursão começa em dois passos mais avançados do que o normal. Ao invés de ser uma dimensão de bolso, ela é uma recursão juvenil. Fora isso, ela amadurece (e pode ser melhorada) normalmente. Finalmente, ela também incorpora até três traços imbuídos pelos PJs criadores.

escolheram; recursões geralmente amadurecem nessas características, seja por um processo direto de envelhecimento (quanto mais velha a recursão, mais do seu potencial é obtido) ou graças à manutenção e melhoria ativa de seus criadores.

INVESTIDURA

Assim que todos os ingredientes forem reunidos, os pretensos criadores de recursão podem começar o processo de investidura. O processo de investidura funciona melhor com três a cinco participantes.

Duração: 1d6 horas
Participantes: 3-5
Componentes: 1 semente de realidade
Local: Um nexo do Strange
XP: 2 XP de cada participante (mínimo de 6 XP)

Processo: Antes da investidura, os participantes devem decidir sobre o tipo de recursão que querem criar, usando os vários elementos desta seção e os Elementos de Criação de Recursão na página 144. Se um participante mudar de ideia durante o processo de investidura, o processo falha e a semente de realidade é arruinada. Caso contrário, um participante faz o teste de investidura para determinar o sucesso que a investidura teve.

Teste de Investidura: Investir uma recursão é uma tarefa baseada em Intelecto com dificuldade 5. Em um resultado natural de 17, 18, 19 ou 20 neste teste, os PJs não apenas têm sucesso, eles têm um sucesso tão bom que adicionam 1, 2, 3 ou 4 pontos (respectivamente) ao resultado do teste subsequente na Tabela de Sucesso da Investidura.

Mesmo com uma falha no teste, a semente ainda é investida, embora seja um revés, e os PJs rolam na Tabela de Revés da Investidura.

Outros personagens que façam parte do processo de investidura podem ajudar com o teste de investidura, de acordo com as regras de ajuda (o que significa que os personagens podem escolher serem treinados ou até mesmo especializados em criar recursões).

PLANTANDO A SEMENTE

Os personagens podem plantar uma semente de realidade investida de forma que crie raízes e cresça em uma recursão. Esta semente só pode ser plantada em um mundo primário (como a Terra) ou uma recursão conectada a um mundo primário. É possível plantar uma semente de realidade investida no Strange sem nenhum tipo de conexão com um mundo primário ou ponto de âncora similar, mas fazer isso dobra todos os requisitos de maturação de uma recursão sem vínculos.

Plantar uma semente exige uma ação, mas o

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

personagem não precisa fazer um teste desta vez. Os personagens determinaram o potencial da recursão durante o teste de investidura.

Quando os personagens plantam uma semente de realidade dentro de outra recursão ou na Terra, uma recursão nível 1 é criada (uma dimensão de bolso). Recursões recém-formadas geralmente possuem um portal impróprio ou de translação que se forma no ponto onde a semente foi plantada, conectando diretamente a nova recursão com a Terra ou com a recursão anfitriã. Os personagens devem ligar a dimensão de bolso a ou dentro de outro objeto de contenção, como dentro de uma sacola grande, a parte de trás de um armário de casacos, embaixo da escada do porão, sob a cama, dentro de uma cabine telefônica, na frente de um pôster grande, dentro da boca de uma caverna, no fundo de um poço ou algo similar. O portal que serve como conexão é tão móvel (ou imóvel) quanto o objeto ao qual a dimensão de bolso está ligada.

O objeto ao qual a nova recursão está ligada só é necessário para o plantio. Depois dos personagens estabelecerem a recursão, o objeto (e o portal associado, se houver) podem ser destruídos sem prejudicar a recursão básica, embora fazer isso destrua o portal - a viagem para a recursão seria limitada à translação livre.

À medida que o tempo passa, uma dimensão de bolso pode crescer até ser uma recursão especificada no projeto de investidura, presumindo que não ocorreram erros quando os personagens investiram a semente de realidade que contém a nova recursão.

TRAÇOS DA RECURSÃO

Em um teste de investidura de 5 ou mais, os PJs têm a oportunidade de colocar sua marca pessoal na recursão. Tais traços são determinados por um ou mais dos descritores dos PJs. Por exemplo, um PJ com o descritor Sortudo poderia imbuir uma recursão criada com o traço Sortudo.

Geralmente, uma recursão só pode ser imbuída com um número limitado de traços (com base no teste de investidura), que frequentemente é menor do que o número de PJs criadores. Isso significa que os PJs têm que decidir entre si quais traços imbuir na nova recursão ou criar um sistema rotativo onde todos os traços imbuídos por PJs estejam ativos, mas apenas um de cada vez. (Os PJs poderiam combinar esses traços ativos ao ligá-los a elementos dentro da nova recursão, como o toque de um sino específico, a aparição de certa "lua" no céu, e assim por diante.)

Os seguintes traços são efeitos sugeridos com base na lista de descritores de PJs disponíveis neste livro básico. Outros traços e efeitos de traços são possíveis se um PJ tiver um descritor diferente daqueles listados aqui.

Atraente: Para qualquer criatura com a centelha que tente persuadir uma criatura sem a centelha, a dificuldade é modificada em um passo em seu benefício.

Impetuoso: Para qualquer criatura com a centelha que tente superar ou ignorar efeitos de medo ou intimidação, a dificuldade é modificada em um passo em seu benefício.

Esperto: Para qualquer criatura com a centelha que tente identificar ou avaliar perigos, mentiras, qualidade, importância, função ou poder, a dificuldade é modificada em um passo em seu benefício.

Rápido: Qualquer criatura com a centelha adiciona 1 ao seu máximo da Reserva de Velocidade enquanto estiver presente na recursão. O ponto é perdido após deixar a recursão.

Gracioso: Qualquer criatura com a centelha adiciona 1 ao seu máximo da Reserva de Velocidade enquanto estiver presente na recursão. O ponto é perdido após deixar a recursão.

Inteligente: Qualquer criatura com a centelha adiciona 1 ao seu máximo da Reserva de Intelecto enquanto estiver presente na recursão. O ponto é perdido após deixar a recursão.

Sortudo: Qualquer criatura com a centelha pode refazer um teste de d20 por dia.

Perspicaz: Para qualquer criatura com a centelha que tente procurar ou encontrar alguma coisa, a dificuldade é modificada em um passo em seu benefício.

Cético: Qualquer criatura com a centelha que tente ver através de um truque, ilusão, ardil retórico projetado para contornar o problema ou uma mentira modifica a dificuldade para fazê-lo em um passo em seu benefício.

Furtivo: Para qualquer criatura com a centelha que tente ser furtiva, a dificuldade é modificada em um passo em seu benefício.

Estranho: Para qualquer criatura com a centelha que tente reconhecer e entender o Strange e seus habitantes, incluindo identificar visitantes transladados de recursões alternativas, assim como identificar e entender cifras, a dificuldade é modificada em um passo em seu benefício.

Muitas recursões possuem histórias "embutidas", então, embora uma recursão específica possa ter apenas alguns meses de idade, ela poderia representar um local que tenha centenas, milhares ou até mesmo milhões de anos dentro do contexto dessa recursão. Para alguém dentro da recursão, a história é tão verdadeira quanto a história real na Terra.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Forte: Qualquer criatura com a centelha adiciona 1 ao seu máximo da Reserva de Potência enquanto estiver presente na recursão. O ponto é perdido após deixar a recursão.

Resistente: Uma criatura que faça um teste de recuperação adiciona 1 ao teste.

UMA RECURSÃO CRESCENTE

Uma vez plantadas, muitas recursões amadurecem com o tempo e também podem ser melhoradas através da manutenção do criador, de forma que amadureçam mais rapidamente. O crescimento é importante porque quanto mais madura a recursão ficar, mais claramente ela realiza o potencial investido nela (presumindo que os criadores escolheram criar algo mais complexo do que uma dimensão de bolso pequena).

As categorias de idade de uma recursão, das mais jovens para as mais maduras, são a *dimensão de bolso, jovem, juvenil, desenvolvida, antiga* e *ascendente*.

A maioria das recursões cresce em uma taxa de alguns centímetros ou metros por ano, a menos que não sejam criadas para isso. À medida que as recursões se aproximam da próxima categoria de idade, seu crescimento acelera ou desacelera, de forma que elas geralmente combinem com o tamanho inicial indicado para as recursões da categoria.

O seguinte descreve as características gerais disponíveis para uma recursão criada em uma idade determinada. Bem mais abundância e diversidade são possíveis, se desejado. Veja os Elementos de Criação de Recursão na página 144.

DIMENSÃO DE BOLSO (0 A 6 MESES)

Uma dimensão de bolso é essencialmente um espaço aberto simples com apenas dicas do terreno, arquitetura, flora e fauna potenciais e dos habitantes planejados - é tão grande quanto um escritório espaçoso ou uma pequena clareira na floresta. Tais dicas podem ter a forma de sombras, desenhos ou gravações nas paredes, lampejos na visão periférica, entre outros. Uma dimensão de bolso é um bom lugar para esconder ou guardar coisas, mas, fora isso, é um mero potencial.

Nível Máximo: 1
Leis: Apenas Física Padrão
Raças Jogáveis: Conforme o mundo primário ou recursão conectada
Focos: Apenas arrastáveis
Perícias: Nenhuma
Conexão com o Strange: Conforme projetada
Conexão Com a Terra ou Recursão: apenas um portal
Tamanho: Até 21 metros quadrados
Centelha: 0%
Traços: Conforme determinados pela investidura

RECURSÃO JOVEM (6 MESES A 4 ANOS)

Uma recursão jovem aumenta até o tamanho de uma mansão pequena ou parque em miniatura, com até quinze espaços discretos separados por detalhes arquitetônicos, terreno, flora ou detalhes similares simples, de acordo com a criação ou vazamento ficcional que a semeou. Uma recursão jovem começa a assumir a aparência de um potencial maior. Flora e fauna simples estão presentes, se desejado, mas habitantes complexos e sencientes (se foram projetados) ainda não surgiram.

Nível Máximo: 2
Leis: Apenas Física Padrão
Raças Jogáveis: Conforme o mundo primário ou recursão conectada
Focos: Arrastáveis, mais um novo foco
Perícias: Nenhuma
Conexão com o Strange: Conforme projetada
Conexão Com A Terra ou Recursão: Até dois portais
Tamanho: Até 465 metros quadrados
Centelha: 0%
Traços: Conforme determinados pela investidura

RECURSÃO JUVENIL (4 A 10 ANOS)

Uma recursão juvenil aumenta até o tamanho de uma cidade ou clareira pequena, com tantos espaços discretos, detalhes arquitetônicos, terreno, flora quanto o espaço permitir, de acordo com a criação ou vazamento ficcional que a semeou. Uma recursão juvenil tem todos os elementos de uma recursão mais velha, possivelmente até mesmo habitantes nativos sencientes com chance de ter a centelha, apenas não tem a quantidade ou qualidade.

Nível Máximo: 3
Leis: Física Padrão ou outra
Raças Jogáveis: Até outra
Focos: Arrastáveis, mais até dois focos novos
Perícias: Perícia ou perícias simples possíveis
Conexão com o Strange: Conforme projetada
Conexão Com A Terra ou Recursão: Até três portais
Tamanho: Até 3 km de diâmetro
Centelha: 5%
Traços: Conforme determinados pela investidura

RECURSÃO DESENVOLVIDA (10 A 500 ANOS)

Uma recursão desenvolvida aumenta até o tamanho de um estado pequeno, com tantos

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

espaços discretos, detalhes arquitetônicos, terreno, flora quanto o espaço permitir, de acordo com a criação ou vazamento ficcional que a semeou. Até um quarto dos habitantes, se houver, podem ter a centelha, o que significa que pode existir uma cultura emergente, acima e além do que foi semeado inicialmente.
Nível Máximo: 5
Leis: Física Padrão ou até duas outras
Raças Jogáveis: Até duas outras
Focos: Arrastáveis, mais até quatro focos novos
Perícias: Perícia ou perícias complexas possíveis
Conexão com o Strange: Conforme projetada
Conexão Com A Terra ou Recursão: Vários portais
Tamanho: Até 161 km de diâmetro
Centelha: Até 25%
Traços: Conforme determinados pela investidura

RECURSÃO ANTIGA (500 A 200.000 ANOS)

Uma recursão antiga aumenta até o tamanho de um continente pequeno, com tantos espaços discretos, detalhes arquitetônicos, terreno, flora quanto o espaço permitir, de acordo com a criação ou vazamento ficcional que a semeou. A grande maioria dos habitantes, se houver, tem a centelha, o que garante uma cultura emergente prospera na recursão, muito acima e além do que foi semeado inicialmente.
Nível Máximo: 9
Leis: Física Padrão ou até duas outras
Raças Jogáveis: Até cinco outras
Focos: Arrastáveis, mais até quinze focos novos
Perícias: Perícia ou perícias complexas prováveis
Conexão com o Strange: Conforme projetada
Conexão Com A Terra ou Recursão: Vários portais
Tamanho: Até 1,609 km de diâmetro
Centelha: Até 80%
Traços: Conforme determinados pela investidura

RECURSÃO ASCENDENTE (200.000+ ANOS)

Quando uma recursão fica tão velha que se torna ascendente, ela tem o potencial de assumir novas qualidades, evoluir culturas e civilizações totalmente novas e, de forma geral, se afastar tanto da recursão original que pode não parecer nada com o que já foi. É até mesmo possível que recursões ascendentes possam cobrir a lacuna entre a rede de energia escura e o universo real e se tornarem mundos primários por conta própria, embora isso esteja aberto ao debate.

TEMPO E ESPAÇO

Embora muitas variáveis da criação da recursão estejam abertas à manipulação, o tempo e o espaço não estão. Um PJ não pode criar uma recursão que seja indefinidamente grande (ou, de fato, maior do que as orientações sugerem). Da mesma forma, um PJ não pode criar uma recursão aonde o tempo vai mais rápido ou devagar do que em outras recursões, porque o tempo entre a Terra, as regiões próximas da rede de energia escura e todas as recursões conectadas está sincronizado.

MELHORIA DA RECURSÃO

Permitir que uma recursão criada envelheça naturalmente é uma forma de alcançar o potencial da criação original da recursão, determinado durante a investidura. Contudo, esperar meses ou anos forçará a paciência da maioria dos PJs. Por sorte, personagens jogadores podem optar por amadurecer manualmente uma recursão que criaram, gastando pontos de experiência adicionais. De fato, os PJs podem gastar XP em sua recursão de várias formas para adicionar características especiais não imaginadas originalmente.

Não importa o efeito desejado, os PJs o XP adicional usando um ritual ou um processo que eles criaram. Independente da criação, o ritual ou processo exige 1d6 horas para ser concluído.

Ardeyn tem as qualidades de uma recursão antiga devido à sua criação incomum. Para informações adicionais, veja Como Ardeyn Foi Formada, página 160.

ACELERAR AMADURECIMENTO

Para cada 1 XP gasto pelos PJs, sua recursão amadurece em um ano, levando em direção à próxima categoria de idade (e aos benefícios adicionais que uma categoria de idade maior oferecem). Quanto mais os PJs gastam XP, mais rápido a recursão amadurece.

Presume-se que Ruk seja uma recursão ascendente, considerando o tempo que ela existe nos Baixios da Terra. É claro que, considerando a degradação de dados históricos de Ruk, é difícil ter certeza.

ZONAS ESPECIAIS DE TRANSLAÇÃO

Quando uma recursão é criada normalmente para produzir uma dimensão de bolso, a questão das zonas especiais de translação não é um problema, pois não há espaço suficiente. Mas, assim que a recursão fique grande o suficiente para ter vários locais separados, os PJs podem escolher criar uma ou mais áreas especiais dentro da recursão, seja para restringir ou canalizar as tentativas de translação para dentro ou fora da recursão.

Para criar uma zona especial dentro de uma recursão cujo nível seja maior do que a média da recursão, os PJs podem gastar 10 XP por nível da área restrita. A área criada dessa forma tem até 30m de diâmetro.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Focos Criados por PJs

Recursões maduras oferecem um ou mais focos a visitantes despertos. Quando os PJs criam sua própria recursão, eles têm uma chance de escolher quais serão esses focos eventuais.

A forma mais fácil para os PJs criarem focos é tratar todos os outros focos apresentados no livro básico de The Strange como uma lista de opções potenciais para sua própria recursão.

O próximo passo que um PJ pode tomar é "personalizar" um foco já existente para melhor se adequar à recursão pessoal. Por exemplo, se uma PJ criou uma recursão "mundo perdido" habitada por dinossauros, ela pode decidir que o foco Mata Dragões é uma boa partida, mas se encaixaria melhor se ela o modificasse e o chame de Caça Dinossauros.

Se isso não se encaixa bem, os PJs podem fazer um novo foco usando os benefícios de grau de vários focos existentes, misturando os diferentes benefícios de grau em uma nova forma com uma nova história para criar um novo foco, com uma chance muito boa de ser balanceado com os focos já existentes.

Por fim, você pode permitir que seus jogadores criem seus próprios focos. Se o fizer, você tem o poder de veto e os direitos editoriais, mas pense nisto: O que é o pior que poderia resultar de um foco que é um pouco exagerado? Em última análise, tais focos só permanecerão ativos dentro da recursão personalizada, o que significa que qualquer exagero será facilmente contido. E talvez esses focos ajudem os PJs a se sentirem realmente como os mestres da sua própria realidade.

Para criar uma zona especial em uma recursão que exija um elemento especial para se transladar (como uma frase senha, uma chave do portão, um distintivo ou outra condição especificada), os PJs podem gastar 10 XP por nível da zona. A área criada dessa forma tem até 30m de diâmetro.

Outras Características Únicas: De forma geral, PJs podem criar outras características imóveis e únicas não descritas aqui ao gastarem 10 XP por nível do efeito único desejado, a menos que o Mestre decida que o efeito seja algo que só está disponível em uma recursão mais madura.

Elementos de Criação de Recursão

Ao criar recursões, nem mesmo o céu é o limite. As recursões podem ter o que vocês sonharem. Para começar, temos aqui algumas opções de criação e inspiração.

Recursos Valiosos, PNJs Poderosos

Além do nível da recursão determinar a dificuldade da translação para tal recursão, o nível da recursão em uma categoria determinada de idade também sugere outras coisas sobre o lugar. Por exemplo, o nível pode sugerir a disponibilidade (ou relativa falta) de minerais valiosos, o número relativo de PNJs poderosos

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

e outros componentes da recursão. Isso se torna importante se um PJ tiver a ideia de criar uma recursão especificamente com o objetivo de criar um tipo da mina de ouro, diamante, minério raro ou outro recurso valioso ou como um lugar para encontrar mão de obra barata, e assim por diante.

Recursos: A regra rigorosa é que até uma recursão chegar ao nível 5 geral, nenhum recurso especialmente valioso existe em quantidades suficientemente grandes para que valha a pena coletá-los no local. Contudo, se os PJs melhorarem uma área única dentro de uma recursão para aumentar seu nível para 5 ou mais (conforme descrito em Melhoria da Recursão), eles podem criar um pequeno depósito de um minério ou óleo específico que valeria a pena investir na extração, embora não seja suficiente para fazer a fortuna de ninguém.

PNJs: Semear uma recursão com a ideia específica de criar bucha de canhão, servos ou zelotes religiosos que servem apenas aos criadores da recursão é uma opção que alguns podem seguir, mas, até uma recursão ter atingido a categoria de idade juvenil, nenhum nativo de valor pode ser encontrado. Assim que a recursão chegar à categoria de idade juvenil, os habitantes nativos aparecem, embora seja uma população pequena no início. Esses habitantes podem, de fato, estar predispostos a agirem da forma determinada pelos criadores PJs, mas sempre há a chance que um nativo específico da recursão desenvolva a centelha e decida que seria melhor seguir o próprio caminho (ou, se for bem tratado ou em uma situação razoável dentro do contexto da recursão, ficar ainda mais dedicado ao objetivo de um PJ).

O nível máximo de grande parte das criaturas e nativos de uma recursão é igual ao nível da recursão, embora algumas criaturas e nativos, com relação à população geral, possam estar acima deste máximo. A mesma seleção de nativos e criaturas também tem uma chance maior de ter a centelha.

CULTURA E TEMA

As leis gerais como a Física Padrão e a Magia dizem muito sobre a recursão, mas existe muito espaço para temas e culturas diferentes se desenvolverem dentro de uma. Em recursões maduras o suficiente para abrigar culturas inteligentes próprias, é provável que mais de uma cultura e tema se desenvolvam, mas PJs e mestres devem certamente impor elementos determinados de um deles logo diretamente no portal durante a investidura. As ideias abaixo são apenas uma amostra de possíveis culturas e temas que podem existir em uma recursão específica. Seus PJs estão livres para consultá-las ou ignorá-las.

Além das culturas e temas sugeridos abaixo, qualquer livro de história, ficção, ficção científica, religião, fantasia ou outro gênero poderiam servir como a base de um tema de recursão. De fato, esta é a definição de vazamento ficcional.

Para obter temas especialmente estranhos, misture alguns deles. Por exemplo, uma recursão que misture divindades egípcias e Wuxia seria um lugar interessante para ser explorado.

Cultura ou Tema (Qualquer Lei)

- América Antiga, Arábia, China, Egito, Grécia e assim por diante
- Anarquia
- Área, cidade, região paralela, entre outras
- Britânia Imperial
- Cinzas de um bombardeio
- Conspiração
- Corporocracia
- Cultura viking
- Ditadura
- Emirado
- "Era dourada" chinesa
- "Era dourada" japonesa do Genroku
- Eras Medievais
- Estado de guerra
- Estado de vigilância panóptico
- Estados Unidos da década de 50, 60, 70 e assim por diante
- Humor/Sátira
- Idiocracia
- Meritocracia
- Mundo Perdido (ou seja, dinossauros)
- Nativo-Americana
- Período da renascença
- Pós-apocalipse
- Pré-apocalipse
- Preservação natural
- Primeira, Segunda Guerra Mundial, entre outras
- Tecnocracia
- Teocracia moderna
- Terra em Agonia
- Triunfo nazista
- Velho oeste
- Wuxia

Cultura ou Tema (Lei Esquisita)

- Apocalipse zumbi
- Conto de fadas
- Corpos alienígenas
- Cyberpunk
- Deuses chineses
- Deuses egípcios
- Deuses gregos
- Deuses nativo-americanos

"Meu plano? Encontrar uma recursão onde diamantes cubram o solo como areia na praia, pegá-los com uma pá e enriquecer na Terra. Eu sei, não parece ético. Mas será? Será mesmo?" ~Shannon Daley, recursora

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

- Deuses nórdicos
- Fantasia
- Fantasia paranormal/urbana
- Futuro distante
- Futuro próximo
- Horror gótico
- Horror lovecraftiano
- Invasão alienígena
- Mutantes
- Nave espacial gigante/nave de geração
- Povo animal
- Povo golfinho
- Povo inseto
- Povo máquina
- Revolta dos robôs
- Robôs gigantes
- Sobrenatural moderno
- Sociedade de necrópole
- Sociedade psiônica
- Super-heróis
- Vaporpunk

CARACTERÍSTICAS E PECULIARIDADES

As seguintes tabelas representam apenas uma amostra minúscula das possíveis características e peculiaridades que uma recursão pode exibir. Para ter características e peculiaridades especialmente estranhas, misture duas. Por exemplo, pense em uma recursão composta por ossos na forma de uma faixa de Mobius gigante ou um plano elemental de água dentro de uma garrafa de vidro gigante.

Uma Recursão Feita de...

- Ácido
- Água
- Ar
- Asas
- Carne
- Cerâmica
- Cristal
- Eletricidade
- Fera colossal
- Ferro
- Fogo
- Força
- Insetos
- Lama
- Lodo
- Luz
- Madeira
- Moeda
- Neblina
- Ossos
- Pedras
- Pelos
- Penas
- Perceptrônio
- Sombra
- Sonho
- Teias
- Vácuo
- Vegetação
- Vermes
- Vidro

Uma Recursão na Forma de um(a)...

- Anel
- Asteroide ou cometa
- Bidimensional (terra chata)
- Bota gigante
- Cubo
- Disco
- Esfera oca
- Estátua massiva
- Estilha planetária
- Estrela
- Face de um relógio
- Faixa de Mobius
- Floco de neve
- Garrafa gigante
- Orbe
- Partícula de poeira (microrrecursão)
- Pirâmide
- Plano
- Plano achatado
- Tubo

Uma Coisa Peculiar Sobre Minha Recursão É Que...

- O sol é/está ausente/uma vaca/uma cobra/um dragão/um olho gigante
- Estrelas são lâmpadas/furos no céu/criaturas vivas
- Ao invés de terremotos, a recursão sofre de ataques de risadas/soluços
- A atmosfera é venenosa/narcótica/uma criatura névoa viva
- Alguns elementos da paisagem se movem/dançam/derretem e se refazem
- Árvores parecem ser braços humanoides/cogumelos gigantes/sacos de ovos
- A gravidade está ausente/fraca/tem a força dobrada
- Tudo tem a mesma cor, até os visitantes: cobalto/lima/dourado/púrpura
- Todo o lugar tem cheiro de canela/chiclete/alcaçuz/colônia masculina
- Ao invés de relâmpagos, braços descem para esmagar alvos com dedos gigantes

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 11

TERRA

ATRIBUTOS DA TERRA

Nível: 5
Leis: Física Padrão
Raças Jogáveis: Humanos
Focos: Conduz Experimentos De Ciência Maluca, Entretém, Tem Licença para Carregar, Lidera, Procura Confusão, Trabalha Disfarçado, Desvenda Mistérios, Explora o Sistema
Perícias: Conforme listado na lista de perícias principais
Conexão com o Strange: Nenhuma conexão direta, viagens para o Strange exigem uma viagem através de uma recursão que tenha conexão com o Strange
Conexão com Recursões: Vários portais
Tamanho: Raio médio de 6.370 km, mais o universo ao redor
Centelha: 100% (embora muitos com a centelha não levem vidas examinadas)
Traços: Nenhum

"Carl Sagan tinha um ditado famoso sobre a Terra ser um pálido ponto azul. Ele disse que a Terra é o único mundo conhecido que abriga vida e que não havia outro lugar para onde as pessoas poderiam migrar se nós arruinássemos o planeta. Bem, suponho que isso seja verdade para muitas pessoas que vivem aqui. Mas, para alguns de nós, a Terra é só a passagem".

~Carter Strange

Terra é o terceiro planeta a partir do sol e os humanos na Terra ainda emergem de um "Grande Salto" evolucionário relativamente recente para se tornarem os mestres inteligentes do seu mundo. Embora muitas relíquias do seu passado hominídeo ainda persistam em sua psique, os humanos fizeram grandes jornadas de forma cultural e, um dia, podem se tornar uma espécie interplanetária.

Se não for para o Strange.

Apenas uma pequena percentagem da população da Terra é desperta e um número ainda menor sabe sobre o Strange. A verdade é perigosa e devastadora e, até agora pelo menos, as organizações que monitoram ou exploram a rede de energia escura descobriram que o seu melhor interesse é mantê-la em segredo.

VIDA NA TERRA

A Terra em The Strange é como nossa Terra do mundo real, exceto que ela guarda segredos maravilhosos. Embora os PJs possam explorar as criptas dos sem-alma em Ardeyn e lutar contra vermes de esporos em Ruk, na Terra, muitas pessoas vão para o trabalho todos os dias, pagam suas contas, assistem TV e provavelmente se dedicam a um hobby ou dois, como esportes, jogos, arte ou, como no seu caso, a um jogo de RPG ocasional. Então, você já sabe como é viver na Terra. Você a vive todos os dias e sabe como o calendário funciona, um pouco de geografia, história, e por aí vai. Pode até mesmo acompanhar os eventos atuais e seguir um ou dos times esportivos específicos. Nós não julgamos.

A Terra não é uma recursão, embora frequentemente ao falar sobre recursões coletivamente, a Terra seja envolvida. A Terra é tecnicamente um mundo primário e deve a sua existência às leis do universo físico, não às leis do Strange.

Sem-alma, página 290
Ardeyn, página 160
Verme de esporos, página 301
Ruk, página 190

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CONEXÃO DA TERRA COM O STRANGE

Esta conexão está relacionada à lua da Terra. A lua foi formada como resultado de um impacto massivo. Os cientistas teorizam que um objeto pelo menos tão grande quanto Marte tenha batido na proto-Terra, expulsando um bolo de magma para o espaço que eventualmente se acumulou para formar a lua. Sobre como isso aconteceu, a teoria é precisa. Mais ou menos.

É verdade que um objeto do tamanho de Marte bateu no nosso planeta emergente, mas não era um protoplaneta irmão, como os pesquisadores planetários presumem. Era, de fato, um pequeno pedaço de um sistema quebrado de transporte intergaláctico alienígena, Este dispositivo - vamos chamá-lo de Aleph - era maior do que o sistema solar. Quando parou de funcionar milhões de anos após sua fabricação (não está claro se foi sabotagem ou negligência), ele se partiu e seus componentes foram jogados através de milhões de anos-luz. Um desses componentes abriu caminho através do espaço e bateu em um protoplaneta aleatório.

Se nenhuma vida tivesse se desenvolvido nesse protoplaneta, esse provavelmente teria sido o fim dele. Mas a vida se desenvolveu, pois tal protoplaneta era a Terra. A vida sapiente evolutiva na Terra ativou uma função residual no componente Aleph. O componente liberou uma energia única de campo quântico que teve muitas repercussões, com a principal sendo que a Terra ficou conectada ao Strange de uma forma que muito poucos mundos primários já tiveram, se é que têm. A Terra é um planeta raro, já que gerou centenas de recursões através de vazamento ficcional e abriga paradoxos, tecedores e vetores. O componente Aleph está enterrado no fundo da crosta da terra - um segredo que ninguém conhece, nem mesmo as facções ancestrais de Ruk. Até agora.

O Acervo foi fundado em memória de Carter Strange. Conhecido como Carter Morrison na Terra, ele salvou o planeta e criou Ardeyn. A forma como Morrison salvou o planeta exatamente é um dos segredos mais bem guardados do Acervo. É possível que a maioria dos operativos principais ou investigadores chefes nem mesmo conheçam toda a história.

Se o PJ começar o jogo como um operativo do Acervo que está por dentro, ele já passou pelo processo de recrutamento e esta experiência pode ser uma parte importante da sua história.

Então, na essência, este capítulo é onde você descobrirá as exceções ao que é normalmente conhecido e entendido sobre a Terra, como o Strange afeta o planeta e os segredos que até mesmo PNJs despertos eruditos não entendem completamente.

Apenas um punhado de organizações (e grupos menos coesos) na Terra interagem de propósito com o Strange.

Eles podem viajar intencionalmente para recursões, monitorar viajantes de recursões e tentar limitar ou explorar tais interações, dependendo do grupo. Mas a maioria mantém seu conhecimento particular do Strange escondido do público geral. O grupo mais coeso e ativo na Terra é o Acervo.

O ACERVO

Para o mundo como um todo, o Acervo é um instituto filantrópico interessado em financiar a pesquisa em vários campos científicos. Embora isso seja parcialmente verdade (a fachada funciona porque o Acervo realmente concede bolsas científicas a várias causas merecedoras anualmente), o objetivo real do Acervo é proteger a Terra — e todas as suas formas de vida — de todas as ameaças à sua existência vindas do Strange. Como apenas um punhado de organizações conscientes sobre a rede de energia escura, o Acervo está exclusivamente voltada para lidar com as ameaças que o Strange representa.

PRÊMIOS BOLSA MORRISON

O Acervo é cuidadoso ao manter suas motivações e atividades reais como um segredo bem guardado. Para o mundo geral, o Acervo é mais conhecido pelos prêmios científicos anuais que

Se você conhece alguém que gostaria de nomear para um Prêmio Bolsa Morrison ou acha que seu próprio trabalho poderia ser qualificado, visite TheEstateFoundation.org para mais detalhes. Recomenda-se que você use o modo privativo do seu navegador e outras medidas de segurança antes de visitá-lo.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

distribuem (chamados de Prêmios Bolsa Morrison) para cerca de trinta a cinquenta pessoas, trabalhando em qualquer área, que "demonstrem um talento notável e prometam continuar o trabalho criativo". O prêmio é de $500.000, pagos durante cinco anos em parcelas semestrais e sem comprometimentos.

Por mais maravilhoso que seja para os premiados, o prêmio dá cobertura às equipes de campo do Acervo que aparecem para investigar eventos e feitos estranhos para ver se são realmente eventos e feitos do Strange. É maravilhoso o que a atração do prêmio em dinheiro fará até mesmo com a mais pura das motivações.

O financiamento necessário para pagar tais quantias volumosas é caridosamente feito por vários doadores definidos e anônimos, muitos acreditando que estão apoiando uma fundação filantrópica. É claro que o Acervo gasta bem mais dinheiro do que apenas nos prêmios anuais. O financiamento adicional é gerado por operativos que trabalham em portais impróprios para trazer materiais valiosos de Ardeyn ou Ruk, que são vendidos a vários terceiros que descobriram que é melhor não perguntar de onde as moedas, minérios e joias diferentes vêm se desejam manter seus contratos.

RECRUTAMENTO

O Acervo quer associados e operativos que sejam peritos e possam se virar em uma variedade de situações. Eles também devem ser mentalmente estáveis o suficiente para receber o conhecimento sobre o Strange com calma. Alguém que atenda a todas essas qualificações seria um bom recurso para o Acervo — talvez até mesmo adequado para trabalhar em uma equipe de campo. Contudo, o Acervo valoriza o recruta potencial ainda mais se ele for desperto.

Um recruta desperto pode ignorar muita burocracia que outros têm que lidar, incluindo uma ampla verificação de antecedentes. Um PJ desperto com um passado questionável não é um problema para o Acervo (embora operativos individuais do Acervo possam decidir ficar de olho em tal PJ, especialmente se este passado "questionável" colocar o PJ muito longe do comportamento moral normal).

Após o Acervo ficar ciente sobre um recruta potencial e determinar sua adequação (possivelmente sem o PJ saber sobre isso), a organização aborda o personagem, provavelmente sob o pretexto de determinar se o PJ é um bom candidato ao Prêmio Bolsa Morrison. Em algum momento durante tal reunião, o PJ é apresentado ao Strange e, se não estiver ciente delas, a suas próprias habilidades despertas.

LISTA DO ACERVO

Alguns membros escolhidos do Acervo.

Katherine J. Manners (nível 6): Operativa Chefe, membro fundador do Acervo e uma das mais importantes agentes de campo da instituição. Ela era uma parceira de Carter Strange naquela época.

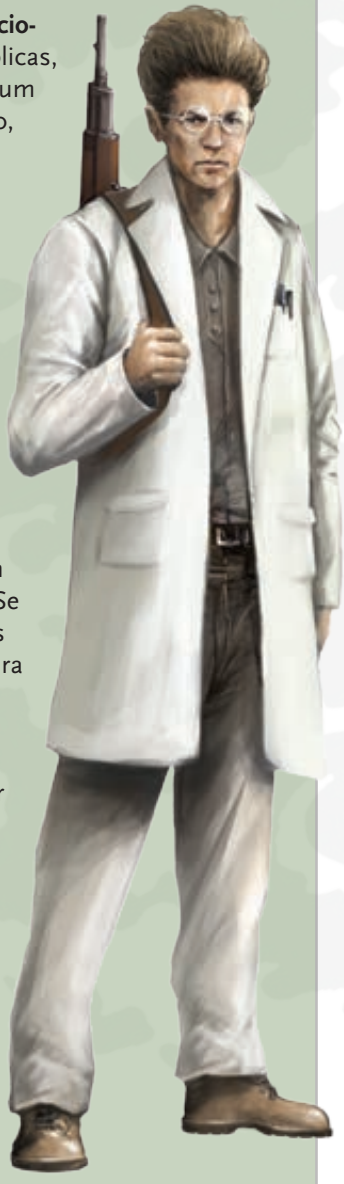
Lawrence Keaton (nível 6): Chefe de Investigações, costuma monopolizar os operativos. Um alcoólatra funcional, se equilibrando no limite de ser colocado em licença administrativa por lapsos relacionados.

Edward Kincaid (nível 6, nível 7 para tarefas relacionadas a furtividade e disfarces): Operativo Especial, um criminoso que o Acervo libertou para explorar suas perícias impressionantes de roubo e infiltração. Até agora, Kincaid tem sido um forte ativo, embora alguns o considerem um risco de segurança e esperem o desastre acontecer.

Liza Banks (nível 5, nível 7 para tarefas relacionadas a persuasão): Chefe de Relações Públicas, uma vigarista reformada (?) que se tornou um membro importante e respeitado do Acervo, apesar das irregularidades ocasionais. Liza entrega os Prêmios Bolsa Morrison.

Hertzfeld (nível 5, nível 7 para tarefas relacionadas a pesquisa científica): Chefe de Pesquisa, um nativo de uma recursão formada por um vazamento ficcional de uma mistura aleatória de livros de ficção científica e mangás. Ele volta para lá todos os anos, em uma licença secreta, onde costuma cuidar do que chama de "Orquídea".

O Reparador (nível 7): Ninguém sabe quem é realmente o Reparador. É melhor assim. Se os operativos estão com problemas com as autoridades locais na Terra, uma ligação para o Reparador melhora as coisas. O Reparador pode cuidar de complicações após um tiroteio (incluindo esconder corpos), tirar operativos da detenção e até mesmo retirar operativos da prisão. Mas um lembrete: aqueles que usam demais os serviços do Reparador correm o risco do Acervo pedir ao Reparador para "repará-los".



Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Um distintivo de identidade do Acervo parece oficial e mostrá-lo com autoridade pode fazer muitos operativos passarem de pontos de verificação sem problemas. A identificação não faz alegações ilegais sobre a autoridade investida ao portador. Mesmo assim, uma pessoa comum que veja um distintivo do Acervo provavelmente dará acesso a um operativo com um pouco mais de liberdade, pelo menos por enquanto.

A Cabala Silenciosa, página 153

Mineiros de recursão são indivíduos e grupos que encontram e exploram recursões — e que tentam criar novas recursões.

Associados do Acervo podem esperar uma pequena bolsa mensal de algumas centenas de dólares. Operativos com uma carreira fora do Acervo podem ganhar um pouco mais. Um operativo em tempo integral recebe um salário e benefícios suficientes para pagar um estilo de vida confortável de classe média.

Missões em progresso

O Acervo explora recursões e o Strange, defende a Terra e cria condições para manter a civilização protegida contra ameaças relacionadas. Os operativos são designados a divisões, que têm muitos objetivos diferentes, incluindo localizar um recém-desperto, parar mineiros de recursão, lidar com pesquisa na computação quântica, ficar de olho em sua organização "irmã", a Cabala Silenciosa, e investigar os eventos que podem estar relacionados à rede de energia escura. Talvez o mais importante, o Acervo gasta aproximadamente um quinto dos seus recursos trabalhando contra o Projeto Setembro, uma organização de pseudo-pesquisa com um objetivo bem mais sinistro.

Investigando o Projeto Setembro: Durante anos, o Acervo foi capaz de ficar de olho no Projeto Setembro graças a ter vários espiões na organização. Isso permitiu que eles desacreditassem muitas das tentativas do Projeto Setembro de popularizar os computadores quânticos (e, assim, atrair talentos científicos reais capazes de desenvolver a tecnologia além do seu estado atual). Infelizmente para o Acervo, agora tais espiões estão aparecendo mortos ou nem estão aparecendo mais. Algo está acontecendo no campus de pesquisa em Palo Alto, onde o Projeto Setembro mantém a face pública de suas operações na Terra e isso pode ser crítico.

O Chefe da Divisão, Keaton, enviará um novo grupo de operativos. Talvez os PJs estejam interessados em participar da equipe de infiltração. Keaton sugere eles aparentem ser um grupo de especialistas industriais procurando novos lugares para investir. Se os PJs preferirem uma missão diferente, Keaton ouviu dizer que algumas células de atividade do Projeto Setembro foram detectadas em San Francisco e Austin. Alguém precisa investigá-las imediatamente.

Mineiros de Recursão: O Acervo fica informado sobre todos os mineiros de recursão que conhecem e que não sejam afiliados a outros grupos. Às vezes, mineiros de recursão freelance aparecem quando um indivíduo desperto, por iniciativa própria, descobre a habilidade de transladar. Aqueles que não atraem a atenção para si podem nunca serem percebidos pelo Acervo.

Contudo, muitos acabam atraindo os holofotes ao ativar um portal impróprio, trazer

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

cifras para a Terra e colocá-las à venda ou ao mexer com a própria rede de energia escura de alguma forma.

A Operativa Chefe Katherine Manners está seguindo os relatos sobre "assombrações" que poderiam estar relacionados a um portal impróprio na área de Seattle, possivelmente o resultado dos espíritos de Ardeyn passando para a Terra. Ela está reunindo um time que coordenará para investigar algumas vizinhanças diferentes e chegar ao fundo da perturbação.

Os Recém-Despertos: Quando um garoto do ensino médio mostra um talento brilhante, seja em esporte, erudição ou em uma competição, como uma feira de ciências ou desafio de robôs, normalmente é apenas um talento natural. Da mesma forma, quando alguém abandona seu emprego na pizzaria para se tornar um sucesso repentino, inventando dispositivos, investindo ou fazendo impressoras 3-D, poderia ser apenas a realização de um antigo desejo. Mas, às vezes, esses tipos de sucessos estão um pouco além do normal e poderiam ser resultado de alguém ter despertado.

O Acervo observa esses tipos de notícias "boas" e pode enviar a Equipe de Avaliação do Prêmio Bolsa Morrison.

Se alguém realmente é um desperto, o objetivo do Acervo é fazer contato com ela antes que seja abordada pela Cabala Silenciosa ou o Departamento de Recursão Estratégica (DRE), ou pior, pelo Projeto Setembro ou o Círculo da Liberdade.

A Chefe de RP Liza Banks está reunindo uma Equipe de Avaliação do Prêmio para verificar os feitos de uma criança de Nebraska que já tem três best-sellers sob um pseudônimo, escreveu um jogo de computador indie popular e reuniu uma fortuna secreta em Bitcoins. Embora haja uma chance que o garoto esteja usando apenas seus talentos naturais, não foi um bom sinal o fato do primeiro grupo de agentes do Acervo que foi enviado para verificá-lo ter desaparecido.

Iniciativa Quantum: Talvez sem surpresa, o interesse do Acervo em computadores quânticos está muito ligado à sua própria razão de existir. Quando um chip de computador quântico experimental rompeu o Strange e quase custou tudo da Terra, foi Carter Morrison que interveio e salvou o planeta.

Assim, um dos principais usos do Prêmio Bolsa Morrison é "apoiar" aqueles que trabalham nas tecnologias de inovação quântica. Neste caso, a promessa de "sem comprometimentos" é uma farsa, já que aqueles que aceitam a quantia volumosa são sutilmente canalizados para locais menos perigosos da pesquisa quântica.

O Pesquisador Chefe Hertzfeld é um tipo solitário (especialmente porque ninguém realmente sabe sobre a "Orquídea" que ele foge para cuidar todos os anos), mas poucas pessoas

DRE, página 157
Círculo da Liberdade, página 154
Liza Banks, página 149

Existe o rumor entre os operativos do Acervo que Hertzfeld mantém uma semente entrópica no Cofre contra uma necessidade futura quando todas as outras opções tiverem falhado.

Desperto, página 22

Pesquisador Chefe Hertzfeld, página 149

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

O Acervo também tem alguns oficiais de campo em locais diferentes, mas nenhum tem as amenidades e características que se aproximem daqueles na sede principal do Acervo.

Todos sistemas, travas, materiais e recursos de segurança na sede do Acervo são de nível 7 ou mais. O Cofre tem nível 8.

entendem a teoria quântica melhor do que ele, e é por isso que ele não é apenas tolerado, mas altamente respeitado por aqueles no Acervo. Enquanto estava em uma missão de campo para ver que tipo de progresso um vencedor do Prêmio Bolsa Morrison teve em relógios-computadores de pulso quânticos funcionais, Hertzfeld desapareceu. Operativos despertos estão sendo reunidos para rastreá-lo.

A SEDE DO ACERVO

O Acervo mantém sua sede na região de Seattle, tento comprado um parque de escritórios desocupado de uma empresa aérea local para seus próprios fins. Vários prédios constituem o Acervo, todos atrás de um ponto de verificação através do qual os visitantes só podem passar se acompanhados por um operativo ou associado ou se tiverem um horário. Aqui, a equipe emite distintivos de visitante e eles levam a segurança muito a sério.

A sede abriga a administração, escritórios para operativos, um refeitório, um dojo para treinamento de combate, ferramentas analíticas, um centro de comunicação, uma garagem com vários veículos, um laboratório de computação, um auditório, centro de segurança, TI e muitos outros, incluindo o seguinte:

Alojamento. Membros em tempo integral do Acervo têm a opção de ficar em quartos tipo dormitórios. Eles não são extraordinários, mas são limpos, quentes e seguros. Operativos que escolham morar fora do local ainda podem solicitar um dormitório de emergência em circunstâncias especiais.

Centro de Visitantes. Um centro de visitantes devotado a contar a história do Prêmio Bolsa Morrison está a cinco minutos de carro fora do local. Ele tem uma equipe de empregados que não sabe nada sobre os verdadeiros objetivos do Acervo, mas que fazem um grande trabalho para popularizar e defender o Prêmio.

Portaria. A Portaria (que está sempre sob uma segurança rígida) contém vários portais de recursão (na maioria portais de translação, mas com alguns portais impróprios) conectados a vários locais em Ardeyn, alguns locais em Ruk, e várias recursões menos conhecidas. Muitos desses portais de recursão exigem uma chave ou senha.

Laboratório de Recursão: A pesquisa sobre a natureza dos portais, a interação das leis, a natureza do fundamento e coisas do tipo são conduzidas nesta estrutura independente. Um tópico de pesquisa relevante é descobrir formas de selar portais de recursão de forma rápida e completa. Alguns pesquisadores preferem uma

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

espuma expansiva de vedação rápida, enquanto outros preferem uma "carga de negação" (que não deixa para trás um portal que poderia se reaberto depois).

Biblioteca: Esta estrutura abriga um arquivo e uma biblioteca extensa de livros de difícil acesso e documentos similares. Muitos materiais sobre recursões são anteriores à Internet e a biblioteca do Acervo reúne a maioria deles.

Detenção: Conectada firmemente à Portaria e ao Laboratório de Recursão, a Detenção é um tipo de prisão para manter indivíduos perigosos, seja um espião da DRE, um operativo que perdeu temporariamente a cabeça por passar muito tempo no Strange ou uma criatura de outra recursão em busca de destruição.

A instalação contém várias celas, incluindo duas câmaras experimentais de segurança de dimensão de bolso onde a lei da Física Subpadrão funciona, que não fornecem focos e anulam as habilidades de indivíduos despertos. Transladar para fora de uma cela na Detenção exige um teste de translação com dificuldade 9.

O Cofre: O Cofre armazena alguns artefatos perigosos de outras recursões que foram trazidos à Terra através de portais impróprios, assim como itens que (como cifras) são transladados para a Terra, mas continuam incrivelmente perigosos.

Armorial: O Acervo armazena armas e munições em uma estrutura tipo casamata. Aqui, armas também são mantidas e consertadas, emitidas a usuários autorizados e testadas. O treinamento em combate também é realizado no amplo campo de tiro abaixo do armorial. Muitos tipos de armas de fogo legais estão armazenados no armorial, assim como algumas armas normalmente disponíveis apenas para os militares. O armorial também contém várias armas cifras, guardadas cuidadosamente para evitar a reação em cadeia da exclusão. Essas cifras podem ser cedidas a operativos para missões importantes.

Salas de Instruções de Missões: Quando os operativos recebem uma missão oficial, eles recebem as informações da missão em um conjunto de salas de conferências projetadas para passar as informações de forma rápida e eficiente. Durante tal reunião, os PJs recebem materiais, fotos e informações necessárias. Eles também podem solicitar um kit de missão, que pode incluir uma cifra ou duas, alguns equipamentos de "espião" e um carro da garagem. Operativos que devolvam os equipamentos após o uso têm mais chance de continuar usando o privilégio de receber os kits de missão.

OUTROS GRUPOS

O Acervo é a organização na Terra que os PJs provavelmente trabalharão de forma mais direta, para ou em nome dela. Mas outras organizações e grupos menos coesos também interagem com as recursões e o Strange. Uma, a Cabala Silenciosa, é até mesmo mais vasta em suas operações do que o Acervo e sua sede principal nem fica na Terra. Além da Cabala Silenciosa, existe o Círculo da Liberdade, o Projeto Setembro e o DRE, assim como os mineiros de recursão, os espiralantes e os oponentes borboleta.

CABALA SILENCIOSA (NA TERRA)

A recursão de Ruk está abrigada nos Baixios da Terra há milênios. Os nativos de Ruk fizeram uma conexão com a humanidade quando ela evoluiu o suficiente, uma evolução que foi possivelmente ajudada por uma ou mais facções de Ruk. Hoje, a facção mais interessada no bem-estar da Terra é a Cabala Silenciosa.

Os membros da Cabala Silenciosa são principalmente humanos, pelo menos na Terra. Os membros do mais alto escalão estão cientes sobre o Strange e a existência de recursões. A Cabala trabalha para manter a Terra e Ruk seguras contra os perigos da rede de energia escura e suas recursões, perigos incluindo os niilistas de Ruk, criaturas nativas de uma recursão exótica ou tóxica que encontrem o caminho até a Terra e os planetívoros.

A Cabala mantém alguns santuários na Terra, parecidos com escritórios de campo. Esses santuários são geralmente camuflados para parecerem pensões ou fazendas isoladas nos arredores de uma comunidade. O proprietário da referida pensão ou fazenda pode ser um agente pleno, mas também pode ser um contratado que recebe bem para manter parte do seu estabelecimento separado para o uso da Cabala, sem fazer perguntas. Neste caso, o proprietário do estabelecimento foi avaliado para garantir que, mesmo se ouvir ou ver coisas esquisitas, ele ficará quieto e deixará os agentes tocarem seus negócios.

Alguns santuários possuem objetos especiais e raros, nativos de Ruk (trazidos através de um portal impróprio) chamados chaves de recursão, o que permite que um agente desperto translada para um local específico dentro de Ruk onde tal objeto originalmente ficava — no geral, tal local é o Alto Comando da Cabala Silenciosa. Alguns santuários também possuem portais de translação.

PJs que forem membros da Cabala Silenciosa e sejam nativos da Terra podem viver em um santuário, se desejarem. Diferente dos operativos do Acervo, agentes da Cabala Silenciosa na Terra trabalham sem supervisão (ou ajuda) da Cabala Silenciosa. Enquanto um PJ agente fizer relatórios regulares, seja pessoalmente ou através de correspondência, a cabala fica contente para deixá-lo forjar seu caminho.

Alguns agentes da Cabala Silenciosa são responsáveis por coletar e transferir mensagens entre agentes e o Alto Comando da Cabala Silenciosa. Os PJs podem assumir uma missão por um tempo, o que envolveria uma viagem em vários locais dos EUA, uma translação por várias recursões e um destino final em Ruk antes de voltar para a Terra.

Maureen Lincoln é uma mensageira PNJ da Cabala Silenciosa conhecida por muitos outros agentes de Ruk, assim como por alguns operativos do Acervo e do DRE. A agente Lincoln translada rotineiramente entre a Terra e Ruk para levar mensagens, mas também pode espionar várias organizações que acham saber tudo sobre ela. Quando trabalha infiltrada, ela se disfarça como um membro do Círculo da Liberdade ou DRE, uma representante de Zal procurando perspectivas na Terra ou, da forma mais surpreendente, como uma chefe menor de divisão no Acervo.

Maureen Lincoln: nível 6

Zal, página 194

Chave de recursão, página 130

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Círculo da Liberdade

O Círculo da Liberdade não é coeso. É uma reunião de grupos livremente associados que defendem publicamente um governo descentralizado. Embora seja normalmente desconhecido do público em geral, o Círculo da Liberdade é organizado e tem uma base de doadores bem fundada que o mantém ativo. De acordo com as investigações do Acervo, o Círculo da Liberdade tem financiamento de milhões de dólares por ano. Todo o dinheiro vem de redes de financiamento difíceis de rastrear.

Jerry Toomey: nível 4, nível 7 em tarefas relacionadas a persuasão

Traidor, página 178

O Acervo prestava mais atenção no Círculo da Liberdade quando achava que o Traidor de Ardeyn estava por trás do grupo (e, de fato, o Traidor pode ser uma das fontes de financiamento). Mas, depois da investigação, o Acervo descobriu que a maioria dos doadores pode ser rastreada até o Karum, um grupo de niilistas de Ruk. Embora os objetivos do Karum não sejam ignorados pelo Acervo, o grupo também é visto como uma "jurisdição" da Cabala Silenciosa.

Os subgrupos sob os quais o Círculo da Liberdade opera incluem várias "caridades", grupos de pesquisa, grupos de defesa e associações industriais.

Dr. Gavin Bixby: nível 4, nível 6 para todas as tarefas relacionadas a enganar e à física de partículas

Algumas delas são parte do esquema de financiamento, enquanto outras tentam manipular a opinião pública, assim como a política legislativa. Por exemplo, uma política que pode ser o resultado da manipulação do Círculo da Liberdade é a oposição conservadora a políticas climáticas de qualquer tipo, possivelmente como um esforço para desestabilizar os governos da Terra em longo prazo, já que serão forçados a lidar com desastres globais cada vez mais acelerados.

O defensor mais famoso do Círculo da Liberdade é o senador desacreditado Jerry Toomey. Toomey encontrou sua segunda carreira ao se tornar uma voz radical em cada meio de comunicação possível. Toomey é famoso por sua oratória intensa que parece influenciar quase toda plateia para a qual apareça, como se apenas ele estivesse presente. Agentes da Cabala acreditam que Toomey seja desperto e possa distorcer as percepções dos outros. Na verdade, Toomey é um nativo de Ruk. Transplantado na Terra, ele assumiu a pessoa (e a pele) do verdadeiro Toomey e, além de se tornar uma pessoa pública, também criou um complexo particular chamado Terra Prometida. Os panfletos mostram a Terra Prometida como um lugar maravilhoso para os ricos passarem um fim de semana de relaxamento e diversão, mas, de fato, é um lugar onde os ricos e outros formadores de opinião são condicionados por Toomey. Destruir um complexo seria um belo adorno no chapéu de qualquer grupo de agentes da Cabala Silenciosa que se considerarem à altura do desafio de lidar com o pequeno exército particular que Toomey emprega proteger o local.

Dr. Gavin Bixby, professor de pesquisa nuclear, é outra pessoa de interesse que recebe dinheiro da mesma rede de financiamento que abastece o

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Círculo. Bixby se mantem ocupado consultando vários laboratórios de aceleração de partículas sobre as melhores práticas. O objetivo definitivo de Bixby (como um nativo secreto de Ruk e agente do Karum chamado Dadanum-tal) é ajudar os cientistas da Terra a desenvolverem um acelerador de alta energia com energia suficiente para enviar um sinal ao Strange. Bixby deve esperar antes de fornecer todas as informações necessárias para atingir o objetivo, pois o Karum ainda não está pronto para tirar Ruk dos Baixios da Terra. Até lá, Bixby fornece apenas pequenas dicas e pistas sobre a tecnologia necessária para avançar no campo. De fato, ele teve que esmagar algumas vezes os avanços que foram longe de mais nesta linha de tempo. Fazer o trabalho do Acervo ou da Cabala Silenciosa foi irritante, mas Bixby sabe que, no fim, valerá a pena.

OPONENTES BORBOLETA

O Oponentes Borboleta são um grupo composto por um subconjunto de antigos operativos do Acervo, agentes do DRE que entraram na clandestinidade e outros que tiveram experiência na translação para recursões diferentes. O que diferencia este grupo é que eles desistiram completamente das suas habilidades de transladar e, na maioria, da sua afiliação antiga. O motivo deles se distanciarem de suas habilidades está relacionado à teoria da borboleta, embora não seja o "efeito borboleta" que ficou famoso por causa da teoria do caos. Em vez disso, é uma teoria proposta por um tal de Dedrian Andrews, que se baseia na analogia de uma lagarta virar borboleta.

Imagina-se popularmente que a lagarta entra em sua crisálida e seja modificada gradativamente até se tornar uma criatura capaz de voar. Muitos da sociedade veem essa transformação como uma bonita metáfora de como as pessoas crescem e mudam. Dedrian, contudo, joga uma luz na verdade. O que realmente acontece com a lagarta na crisálida é que seu corpo derrete até se tornar um saco de limo nutritivo — um saco de limo nutritivo que serve como alimento a uma criatura totalmente nova, a borboleta. (Se você abrir uma crisálida no momento certo, o suco da lagarta deve jorrar para fora.) A conclusão? A borboleta não é realmente a mesma coisa do que a lagarta que a antecedeu.

Dedrian expande a realidade da borboleta para descrever o que acontece com alguém que translada. Ele afirma que a pessoa na outra ponta não é a mesma pessoa com novas características, e sim uma *cópia* dessa pessoa feita com materiais aleatórios na nova revisão. A pessoa verdadeira morre em cada vez e a cópia continua, andando no lugar da antiga pessoa.

Os oponentes borboleta representam um número pequeno, mas crescente, de antigos recursores. O grupo não causou nenhuma violência, mas é radical quando se trata do seu desejo de transmitir "a verdade" a tantos despertos quanto possível. Alguns oponentes veem as organizações que usam operativos para transladar — incluindo o Acervo — como mentirosas malignas que matam.

PROJETO SETEMBRO

Uma busca básica na Internet descreve o Projeto Setembro como um grupo de pesquisa que desenvolve a próxima geração de computadores quânticos. Muito marketing colorido de rede cria um argumento convincente dos benefícios que tais máquinas trariam.

O desejo do grupo de criar um computador quântico verdadeiro é real — não porque eles querem resolver o problema dos outros, mas porque o fundador secreto do grupo — um homem chamado Jason Cole (conhecido como o Traidor em Ardeyn) — quer reivindicar tanto Ardeyn quanto a Terra para si.

O narcisista supremo, Cole tem ambições de um planetívoro. Apenas poucos agentes de elite do Projeto Setembro conhecem os objetivos definitivos de Cole e até mesmo eles acreditam que serão poupados quando Cole tiver sucesso.

O Projeto Setembro tem uma instalação de pesquisa em Palo Alto, Califórnia, uma cidade conhecida por seu talento em computadores. Graças aos esforços do Acervo (esforços compostos por subornos, contratação de talentos, destruição de protótipos, incêndios, entre outros), a pesquisa nunca decolou de verdade e o Projeto Setembro eventualmente adquiriu a reputação de uma piada na indústria da informática.

Mas, recentemente, os agentes do Acervo na instalação de pesquisa de Palo Alto foram encontrados mortos (um tendo sofrido um AVC, o outro um ataque cardíaco) ou estão desaparecidos. O Projeto Setembro desenvolveu uma nova estratégia de segurança. A cada sete dias, eles trazem uma telepata de uma recursão chamada Noite do Átomo que funciona sob a lei do Psionismo. A telepata é Soma Kitsune.

Soma fica apenas o suficiente para expor novos agentes secretos ou outras violações de segurança, depois é devolvida rapidamente para seu mundo antes que seu Talento acabe completamente. Soma contrai uma dor de cabeça cegante quando entra na Terra, já que sua lei alternativa começa a digerir seu Talento, mas uma dose pesada de anestésicos permite que ela trabalhe por até dois dias. Se Soma ficar na terra por mais do que alguns dias, o esforço provavelmente a mataria. Soma acredita

O Karum é um grupo de pretensos niilistas com base em Ruk que deseja destruir a Terra. Para informações adicionais sobre o Karum e o trabalho do Dr. Gavin Bixby, veja a página 200.

"O Projeto Setembro quer solucionar problemas usando as leis da física quântica. Com a computação quântica, podemos criar o mundo do amanhã, com uma superposição de cada vez. Junte-se a nós e mude o mundo". ~Propaganda do Projeto Setembro

Dedrian Andrews: nível 4, nível 6 com perícias de persuasão

Noite do Átomo, página 234
Lei do Psionismo, página 137

Soma Kitsune: nível 5, nível 8 para várias habilidades psíquicas

Talento é o nome que os nativos da Noite do Átomo dão à sua habilidade psíquica extrema.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

que está fazendo o bem, que os agentes secretos que ela revela estão trabalhando para uma organização duvidosa e está convencida que o Projeto Setembro são os "mocinhos".

Shanice Blickenstaff: nível 4, nível 5 para todas as tarefas relacionadas a enganar
Gayle Cooper: nível 6, nível 7 para testes de defesa de Velocidade

A chefe visível do esforço de marketing do Projeto Setembro é a COO Shanice Blickenstaff, mas a pessoa que lidera as operações reais na Terra é a CEO Gayle Cooper. Gayle é uma nativa de Ruk, originalmente uma das líderes do Karum. Gayle achava que o Karum era radical o suficiente para seus objetivos (eles eram muito lentos). Ela está mais feliz com a agenda do Traidor de obliterar completamente a Terra, embora provavelmente troque de lados novamente se o Traidor fizer algo que ameace os objetivos do Karum.

MINEIROS DE RECURSÃO

Indivíduos e grupos que encontram e exploram recursões — e que tentam criar novas recursões — são mineiros de recursão. Tais mineiros estão especialmente interessados em adquirir cifras e voltar com elas para a Terra. Alguns mineiros de recursão realizam este objetivo de forma responsável, mas outros usam métodos não seguros que arriscam desestabilizar uma recursão específica e chamar a atenção perigosa da rede de energia escura. O Acervo fica informado sobre todos os mineiros de recursão que conhece e intercede para neutralizar aqueles que vão longe demais.

Alguns mineiros de recursão observados incluem os seguintes.

Dra. Latisha D. Law (nível 6): A Dra. Law é uma antropóloga que investiga vários locais culturais na África. A Dra. Law geralmente trabalha com uma equipe, mas sempre minera sozinha, descendo em recursões efêmeras nascidas através do vazamento ficcional de vários mitos africanos. Os tipos de cifras que ela translada para a Terra são, em sua maioria, benignas, pacíficas e usadas para bons trabalhos.

LeRoy R. Cain: nível 4, nível 6 para tarefas de percepção; o ataque com a escopeta de cano serrado causa 6 pontos de dano a dois alvos dentro do alcance imediato; carrega uma cifra de invisibilidade nível 5

Diego Diamond (nível 4): Diamond é um mineiro de recursão freelance que tem antecedentes criminais na Terra. Ele trabalhou várias vezes para o DRE, o Projeto Setembro e até mesmo o Acervo, e é por isso que ainda não deram um jeito nele, apesar das suas prediléções. Se o Acervo soubesse que ele não era desperto, mas usava uma tecnologia conhecida como arnês de translação, eles colocariam um fim à sua carreira. Recentemente, ele tem procurado cifras e artefatos entre as recursões criadas por vazamentos de ficção nativo-americanas.

Arnês de translação, página 159

Erica Laughton (nível 5): Laughton é uma cabelereira que se despertou quando já era mais velha. Laughton, com cinquenta e três anos, visita pequenas recursões criadas através do vazamento ficcional da programação infantil na televisão. Até agora, suas explorações foram inofensivas. Ela voltou à Terra com cifras que se mostraram ser brinquedos automáticos e inofensivos (ainda que coloridos e costumarem cantar músicas chatas em tons agudos). Mas os operativos ficam de olho, só por precaução.

ESPIRALANTES

Uma repercussão da interação da Terra com o Strange foi o desenvolvimento de uma droga de rua chamada pó espiral. O pó espiral é feito de cifras através de um processo que o Acervo ainda tenta desvendar e por pessoas ou grupos que o Acervo ainda tenta erradicar.

Pessoas que ficam viciadas em pó espiral são chamadas de espiralantes. É fácil notar os viciados: suas mãos tremem de animação, sua fala é exuberante e, o mais evidente, suas íris têm manchas púrpuras e ficam levemente deformadas, assumindo a forma de uma espiral fractal.

Espiralantes têm alucinações vívidas enquanto estão sob efeito da droga e costumam acreditar que cada uma dessas viagens é uma continuação da sua jornada espiritual. Usuários especialmente abusivos desaparecem. O público geral acredita que tais desaparecimentos são porque o viciado deixa sua vida normal para trás e se juntam a um messias espiritual em um complexo distante ou porque morreu de overdose em um refúgio ilegal.

A verdade é mais estranha. Espiralantes não estão realmente tendo alucinações. Eles estão olhando para, e até mesmo sonhando em, uma recursão. Usuários especialmente abusivos não morrem, eles são transladados contra sua vontade para uma recursão (talvez a mesma recursão para todos) e não podem escapar.

Um fornecedor do pó espiral é LeRoy R. Cain. LeRoy é desperto (e seria classificado como um mineiro de recursão pelo Acervo). Ele usa sua habilidade para caçar cifras em recursões pequenas criadas através do vazamento ficcional.

Ele fica longe das recursões grandes e estabelecidas, como Ruk e Ardeyn, porque imagina que muito provavelmente ele seria descoberto.

Quanto menos ele lidar com pessoas despertas, melhor. Ele prefere uma recursão minúscula em particular, cujo nome ele nem mesmo sabe, onde ele anda por uma praia com o mar oculto em uma neblina de outono. As ondas sempre trazem uma cifra ou duas, se ele tiver paciência suficiente. Ele fica seguro enquanto evitar uma certa caverna bem longe, em terra firme, de onde sai uma fumaça regularmente. LeRoy suspeita que a fumaça seja a respiração de um grande monstro em hibernação, e ele não está errado.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DEPARTAMENTO DE RECURSÃO ESTRATÉGICA (DRE)

O Departamento de Recursão Estratégica é uma agência secreta dos EUA que tem ligações com governos ao redor do mundo. Como outras agências que prosperam sem ter uma existência "oficial", o DRE é financiado através da contabilidade enganosa, desvios de fundos apreendidos e outras fontes menos palatáveis. Imaginar a existência de tais departamentos geralmente cabe a malucos por conspiração, mas quando se trata do DRE, eles não estariam errados. O fato é que os agentes do DRE usam ternos pretos e usam cifras que apenas dão mais combustível para fóruns de conspiração e programas de entrevistas noturnos.

O DRE está bem ciente das recursões. Ele monitora grupos como o Acervo e a Cabala Silenciosa. De fato, é política do DRE dar pistas regularmente a esses grupos para alimentar a crença nos dos grupos que o DRE está do lado deles.

A verdade é que o DRE não tem os mesmos objetivos do Acervo ou até mesmo da Cabala Silenciosa. De fato, o DRE eliminará um dragão selvagem de Ardeyn ou lidará com um paradoxo mandado pelo Karum tentando incendiar Washington DC. Mas sua meta política principal é descobrir todas as formas em que o Strange pode ser transformado em arma para o uso na Terra. O DRE até mesmo criou algumas recursões feitas para especializar, graças a gentes que realizaram uma missão de gênese.

Realtopia: A Realtopia é uma recursão que funciona sob a lei da Física Padrão, criada pelo DRE para criar "crentes verdadeiros" que servirão como bucha de canhão caso ocorra uma guerra na Terra. Os resultados são muito preliminares para ver se Realtopia será um sucesso estrondoso ou um fracasso abismal.

Lei da Física Padrão, página 136

Soldados do Além-Túmulo: O Agente Saladin Nixon está trabalhando em um plano para transladar vários esqueletos animados de Ardeyn para a Terra. Esqueletos são ameaças perigosas e esperadas nas selvas de Ardeyn, mas, na Terra, eles serão monstros capazes de aterrorizar qualquer um que atacassem. Melhor ainda, eles se desintegrariam após alguns dias sob a pressão das leis naturais da Terra, sem deixar evidência além da destruição que causaram.

Saladin Nixon: nível 5

Esqueletos: nível 3, nível 5 em tarefas de combate com o fuzil de longo alcance; Armadura 4 contra armas de fogo, 1 contra ataques de esmagamento; fuzil causa 4 pontos de dano de projétil por ataque

Urânia: Urânia é uma recursão criada pelo DRE com o objetivo de prospectar minérios raros, especialmente o urânio. Urânia ainda é muito imatura para render dividendos, mas alguns agentes tem a responsabilidade constante de amadurecer a recursão até uma categoria de idade onde o urânio possa ser minerado com facilidade. Alguns percalços foram a criação acidental de nativos de minério vivo, sendo que alguns desenvolveram a centelha e não gostam muito do DRE.

Missão de gênese, página 138

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

A Fortean Times é uma revista voltada para fenômenos estranhos.

Calvin Lewis: nível 5

FFI: A Fundação Fronteira Inexplicável (FFI) parece ser uma organização pública dedicada ao estudo de fenômenos incomuns do tipo que, de outra forma, chegariam apenas às manchetes do *Fortean Times*. Membros vivem ao redor do mundo, mas se organizam e comunicam através de canais online e vários meios de comunicação social públicos e privados. Diferente de outras sociedades dedicadas a descobrirem esquisitices, a FFI foi fundada por um cara chamado Calvin Lewis, que alega ter sido visitado por estranhos de outro mundo. Após essa visita, ele quis compartilhar a notícia com o público. Para este fim, a FFI coloca pedidos semanais por informações sobre notícias de "mundos estranhos, poderes estranhos ou visitantes estranhos" em sua página na internet.

Calvin Lewis não é o que parece — ele é um operativo do DRE. Lewis envia a lista de membros e fica de olho em pessoas que parecem mais interessadas no mesmo tipo de fenômeno que o DRE monitora. Se um membro descobrir informações que sejam precisas demais, tal pessoa é "desaparecida" para depoimentos adicionais.

Tábua Rasa: Uma divisão supersecreta dentro do DRE encarregada especificamente do monitoramento de outros grupos que conheçam sobre o Strange. Alguns dentro da Tábua Rasa defendem a erradicação completa dessas organizações "competidoras". Planos foram preparados para fazer isso, mas foram classificados apenas como planos de contingência, não como uma política real. Sempre que o DRE descobre um agente duplo dentro das suas fileiras, alguns figurões na cadeia de comando debatem, em particular, se colocarão a contingência em pleno vigor.

"Um cérebro humano normal está queimando o tempo todo, em um estado de trégua desconfortável consigo mesmo. Compare isso ao cérebro de alguém desperto. É como um campo de batalha, com uma assinatura de energia não identificável lançada de forma que daria curto em equipamentos de ressonância magnética. Você pode ver porque a condição desperta é difícil de quantificar". ~Hertzfeld, Chefe de Pesquisa do Acervo

Confinamento: Às vezes, é desejável tirar combatentes inimigos, prisioneiros políticos ou outras pessoas de interesse do mapa por segurança, enquanto os mantém dentro do alcance, caso eles sejam úteis. É por isso que o DRE tem uma prisão à prova de fuga em uma pequena recursão chamada Confinamento. Graças às qualidades do Confinamento, a translação para dentro ou para fora é uma tarefa baseada em Intelecto com dificuldade 10, o que significa que a única forma confiável de entrar ou sair é através de um portal de translação que o DRE mantém em um vagão blindado secreto, sempre em movimento através do país, escolhendo e "processando" novos residentes para o Confinamento.

Projeto Supersoldado: Apesar do fato da Terra operar sob a lei da Física Padrão, pesquisadores dentro do DRE receberam a missão de tentar conceder melhorias especiais a soldados. Para este fim, eles tentam estudar a tecnologia de Ruk, especialmente. Eles esperam acelerar a criação de um humano melhorado sem a degradação que os recursores de Ruk sofrem após chegar através de um portal impróprio. Até hoje, o projeto relatou avanços no aumento da absorção de oxigênio, melhoria na visão e resposta muscular acelerada. Para qualquer soldado que esteja atualmente sob o regime de drogas que mantém este estado, todas as tarefas relacionadas a combate são modificadas em dois passos a seu favor, mas o regime de drogas é perigoso, pois os efeitos colaterais são comuns. Qualquer um que passe mais de alguns dias com o coquetel de remédios tem o risco de sofrer um ataque cardíaco fulminante após cada esforço (1-2 em um teste de d100), até as drogas e as habilidades conferidas por elas saírem completamente do fluxo sanguíneo.

SEMENTES ESTELARES

"Sementes Estelares" são o que algumas pessoas se chamam na Terra. Também conhecidos por outros como "povo estelar" e "seres de luz", ou apenas "iludidos". Sementes estelares acreditam que não são humanos, que têm origem em outro lugar do universo, mas que caminham em um corpo humano. Indivíduos que se identificam como sementes estelares existem como uma sociedade difusa na internet. Os psicólogos descrevem o fenômeno da semente estelar como um mecanismo de sobrevivência para pessoas que acham que não se encaixam. Assim como alguns encontram uma resposta para suas necessidades em um livro sagrado, sementes estelares se prendem à crença que seu sentimento de isolamento deriva do fato deles terem vindo à Terra cumprir uma missão urgente... se eles pelo menos pudessem se lembrar do que é.

Considerando a realidade da extensão da rede de energia escura sob a Terra, quem pode dizer que as semente estelares não estão corretas sobre serem especiais. Talvez algumas delas sejam alienígenas que transladaram para a Terra, após terem fugido do colapso de uma civilização alienígena. Não é a primeira vez. É só olhar para Ruk. Por outro lado, é muito provável que sementes estelares (se forem "reais" de alguma forma) sejam imigrantes acidentais transladados de uma das recursões ao redor da Terra que sofreram amnésia sobre sua existência anterior.

O Acervo e a Cabala Silenciosa não têm nenhum interesse ou observação oficial no fenômeno das sementes estelares. Por outro lado, o DRE está curioso e abriu uma investigação. Eles têm várias sementes estelares sob vigilância que suspeitam que estejam prestes a "acordar" para sua consciência original. Alguns alvos das sementes estelares incluem os seguintes.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Janet Collins é uma professora de ensino médio aposentada que dava aulas de mecânica em oficina. Agora na casa dos sessenta, ela continua a trabalhar no que deu tanto prazer à sua vida — criar coisas. Progressos recentes em impressoras 3-D e a colaboração dada por vários ateliês deram a Janet o resultado que ela procurava. Janet tem o dom particular de criar robôs simples, embora, recentemente, visões em seus sonhos a levaram a criar circuitos cada vez mais complexos, tão avançados que rivalizam com qualquer coisa que os laboratórios de robótica estão produzindo.

Ankur Dass trabalha em uma gráfica em uma cidade pequena a apenas algumas horas de distância de uma grande área metropolitana. Arkur dá aulas de arte toda terça à noite em um galpão na parte de trás da sua loja. Ele sempre foi um tipo de artista inspirado, mas, recentemente, seu talento parece ter finalmente acordado. Os cenários fractais que ele cria nunca deixam de impressionar os espectadores e, às vezes, pessoas que veem o seu cenário mais recente sonham com as imagens depois e, dependendo da imagem, sentem que a memória está muito melhor ou pior.

Janet Collins: nível 3, nível 7 para todas as tarefas relacionadas a robótica

Ateliês são centros comunitários com ferramentas que permitem que membros projetem, façam protótipos e criem suas próprias obras fabricadas.

Ankur Dass: nível 3, nível 7 para todas as tarefas relacionadas a arte fractal

ARTEFATOS DA TERRA

Considerando que a Terra funciona sob a lei da Física Padrão, artefatos não são comuns. Geralmente são criados por acidente e dependem da interseção de uma lei sutil da realidade e um inventor desperto. Artefatos de outras recursões geralmente não podem transladar, mas alguns têm essa capacidade e podem ser encontrados na Terra.

Por outro lado, considerando que a Terra empregou tecnologias que funcionam bem sob a Física Padrão, muitos dos aparelhos disponíveis na terra poderiam ser considerados como artefatos em outras recursões. Por exemplo, se uma metralhadora viajasse para Ardeyn através de um portal impróprio, ela seria considerada um artefato.

ARNÊS DE TRANSLAÇÃO

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um arnês de tórax e cinto rígido cravejado de leitores e controles.

Efeito: Quando o usuário ativa o arnês, o que exige um teste baseado em Intelecto com dificuldade 2, ele pode passar de uma recursão para outra como se atravessasse um portal impróprio. A menos que aconteça um contratempo, apenas o usuário e o que ele carrega é transferido. O usuário pode ajustar o arnês para voltar a uma recursão que já visitou. Neste caso, o usuário aparece dentro do alcance curto do lugar de onde saiu da recursão com o arnês. O usuário também pode escolher entrar aleatoriamente em uma recursão nunca visitada. Fazer isso aumenta a dificuldade do teste em dois passos. Se o usuário falhar no teste de ativação, role na seguinte tabela para determinar o que acontece. Um teste de esgotamento é necessário, exceto quando indicado o contrário.

d6	Efeito do Contratempo
1	Nada acontece. Nenhum teste de esgotamento é necessário
2	Nada acontece e um curto circuito causa 5 pontos de dano elétrico de ambiente ao usuário
3	Transferência bem-sucedida após um período de aquecimento que dura 1d6 minutos
4	Transferência bem-sucedida para uma recursão aleatória
5	Transferência bem-sucedida para a recursão alvo, mas uma criatura aleatória de nível 1d6 também aparece e ataca.
6	Transferência bem-sucedida para a recursão alvo, mas uma criatura aleatória de nível 1d6 + 2 também aparece e ataca

Esgotamento: 1 em 1d20

MOTOR DE MOVIMENTO PERPÉTUO

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um motor com peças personalizadas, do tamanho de uma cafeteira

Efeito: Um motor de movimento perpétuo não precisa de combustível. Se for anexado (e devidamente preso) a algo capaz de funcionar, o motor pode produzir até 300 cavalos de potência até por um dia (o que é considerado uma utilização do artefato).

Se o motor esgotar, consertá-lo para a condição operacional exige um teste baseado em Intelecto com dificuldade 5 e várias horas na oficina.

Esgotamento: 1-3 em 1d100

CHAVE DO MUNDO

Nível: 1d6 + 1

Forma: Uma chave metálica de luxo, altamente estilizada

Efeito: Quando usada na trava de qualquer porta e a porta for aberta em até dez minutos, a passagem se torna um portal de translação para uma recursão específica. Cada artefato está "chaveado" a uma recursão específica. Embora a porta de origem possa estar em qualquer lugar onde a chave seja usada corretamente, o destino é determinado pelas regras normais de translação (com o portador da chave sendo considerado como a pessoa que inicia a translação). Um portal de recursão criado por uma chave dura até dez minutos antes de desaparecer.

Esgotamento: 1 em 1d20

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 12

ARDEYN

ATRIBUTOS DE ARDEYN

Nível: 3
Leis: Magia
Raças Jogáveis: Humanos, qefilim
Focos: Habita na Pedra, Carrega uma Aljava, Canaliza o Fogo Pecaminoso, Abraça a Ascendência Qefilim, Vive nos Ermos, Pratica Feitiçaria da Alma, Pastoreia os Mortos, Mata Dragões, Empunha Duas Armas ao Mesmo Tempo, Faz Milagres
Perícias: Tradição de Ardeyn
Conexão com o Strange: Criaturas nativas de Ardeyn podem ver e viajar diretamente para (ou cair em) o Strange a partir da margem da recursão. Criaturas nativas do Strange podem ver Ardeyn, mas não podem entrar normalmente.
Conexão com a Terra: Vários portais
Tamanho: 1450 km de comprimento x 480 km de largura x 100 km de espessura; veja A Forma de Ardeyn, página 165
Centelha: 80%
Traço: Impetuoso. Para qualquer criatura com a centelha que tente superar ou ignorar efeitos de medo ou intimidação, a tarefa é modificada em um passo em seu benefício.

Lotan, página 162
Dragão, página 266
Sem-alma, página 290
Homúnculo, página 274
Traidor, página 178
Demônio de Lotan, página 263
Qefilim, página 163
Sete Encarnações, página 162

O Criador é uma entidade divina que criou Ardeyn como uma prisão para o deus maligno Lotan.

O Que um Recursor Sabe Sobre Ardeyn

- Ardeyn funciona sob a lei da Magia e é influenciada pelos mitos sumérios.
- Espíritos dos mortos moram em Ardeyn e são atraídos pela Câmara da Noite subterrânea. Um recursor que morra em Ardeyn deixaria para trás um espírito sujeito às mesmas regras da morte.
- O Criador e as Sete Encarnações que protegiam Ardeyn estão mortos ou perdidos, exceto o Traidor (que era a Encarnação da Guerra antes de ter assassinado o Criador).
- Estranhos chamados kray testam continuamente as fronteiras de Ardeyn e, às vezes, encontram rachaduras através das quais entram, graças aos esforços do Traidor.
- Toda a terra de Ardeyn está construída sobre o corpo petrificado de um deus chamado Lotan, o Pecador.

Ardeyn é uma recursão de feitiçaria extravagante, lâminas místicas embainhadas em almas vivas e um deus maligno chamado Lotan, o Pecador, cuja prisão é o mundo. Em seu interior, Lotan queima.

Dragões, sem-almas, homúnculos do Traidor, invasores de recursões alternativas, demônios de Lotan e outras ameaças insidiosas que se escondem em antigas ruínas qefilim sempre presentes em Ardeyn.

Outrora, Ardeyn era protegida de Lotan, o Pecador, pelo Criador, suas Sete Encarnações e seus servos qefilim angelicais. Mas quando eles caíram há muito tempo, deixaram Ardeyn abertas para o ataque. Agora, mortais (tanto humanos quanto qefilim caídos) assumiram a luta para proteger o lugar conhecido como a Terra da Maldição.

COMO ARDEYN FOI FORMADA

Muito poucas pessoas em Ardeyn, na Terra ou em outras recursões sabem como Ardeyn realmente veio a existir. Diferente de muitas recursões ao redor da Terra, Ardeyn não é resultado

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

de um vazamento ficcional. De fato, ela é um construto da criatividade humana.

Um grupo de pesquisa na Universidade de Washington descobriu o Strange através de um chip de computador quântico experimental. Tal descoberta "pingou" na rede de energia escura - e chamou a atenção de planetívoros famintos.

Se qualquer outro grupo de pesquisa tivesse perturbado o Strange, teria sido o fim do planeta. Mas este grupo de pesquisa era liderado por um homem chamado Carter Morrison - e com muita sorte, pois a Terra foi salva pelo raciocínio rápido de Morrison. Quando percebeu que seus computadores quânticos experimentais criaram de forma inesperada uma conexão com o Strange, ele viu o perigo, mas também viu a solução: um conjunto de regras formalizadas que poderia dar ordem ao caos e cancelar a conexão acidental que havia feito.

Morrison não tinha muito tempo antes que os planetívoros provocados começassem a avançar na conexão para a Terra. O único conjunto de regras formalizadas à mão era um mundo de jogo de computador de vários jogadores online chamado *Ardeyn: Terra da Maldição* que Morrison havia codificado antes do seu compromisso na pesquisa. Então, ele jogou todo o código base para Ardeyn através da conexão emaranhada com a rede primordial.

"Ardeyn se prende nua no Strange, assim a Terra gira nua no espaço. Mesmo assim, o povo da Terra anda por ai sem ser sugado pelo vácuo, graças ao comportamento emergente das leis naturais. De forma similar, os residentes de Ardeyn não são consumidos pelos habitantes do Strange, graças às Sete Regras, embora as Regras tenham sido feitas originalmente para proteger a terra de uma ameaça diferente: Lotan, o Pecador."

—Carter Strange

Sua manobra funcionou e a recursão de Ardeyn nasceu. Uma vez que a realidade da recursão exigia e que o poder computacional latente da rede de energia escura do Strange permitia, a história foi cristalizada milhares de anos no passado, "recursivamente". Morrison (e alguns dos seus amigos) assumiram papéis pré-fabricados para eles que se remetiam até a Era Mitológica de Ardeyn.

Ardeyn é pronunciado ÁR-dã.

Em Ardeyn, Carter Morrison é conhecido como Carter Strange (e às vezes como o Criador).

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

A LONGA HISTÓRIA DE ARDEYN

Apesar da curta história da recursão em relação à Terra, ela tem uma história longa e intrigante que possui milhares de anos, indo até Lotan, o Pecador, e a Era Mitológica.

Embora Ardeyn tenha apenas cerca de uma década, ela foi criada com uma história "embutida" que tem milhares de anos. Para alguém dentro da recursão, a história de Ardeyn é tão verdadeira quanto a história real na Terra. Não importa que essa história nunca tenha existido "de verdade", pois tudo que existe na Ardeyn atual remete a esta história, seja na memória, nos acidentes geográficos e na tradição escrita da recursão.

LOTAN, O PECADOR

O Criador aprisionou Lotan dentro do seu corpo do tamanho do mundo pelos pecados inimagináveis que ele cometeu em um reino superior, depois colocou as Encarnações para monitorar a forma petrificada que veio a ser chamada Ardeyn. Se alguém pudesse se afastar da superfície de Ardeyn o suficiente para ter uma perspectiva, ele poderia ver os contornos da colossal e horrível forma fetal de Lotan, o Pecador. Caso Lotan acordasse e sacudisse o solo e a vegetação de Ardeyn, a recursão seria totalmente destruída. O nexo da consciência de Lotan, da forma que é, queima no Núcleo do Coração.

Alguns escolhem, de forma insensata, venerar o deus maligno na esperança de grandes poderes, apesar do perigo de que isso poderia acordar Lotan. Aqueles que o fazem são insultados e caçados.

Embora as criaturas de Ardeyn estivessem afastadas da Terra, outras recursões e do Strange enquanto a cronologia de Ardeyn estava fora de sincronia, algumas entidades do Strange conseguiram "penetrar" na direção contrária e entrar em Ardeyn, incluindo os kray e os Brutos de Kryzoreth.

ERA MITOLÓGICA

Durante eras, Lotan foi mantido prisioneiro pelas Sete Regras de Ardeyn: Comércio, Morte, Desejo, Direito, Saber, Silêncio e Guerra. As Sete Regras tinham encarnações vivas - as Sete Encarnações - para supervisioná-las. Cada Encarnação, por sua vez, era servida por um grupo de qefilim angelicais leais. Juntos com o Criador e seus qefilim, as Encarnações vigiavam a forma aprisionada de Lotan. Durante essa época, tudo era pacífico em Ardeyn.

Esta paz terminou quando Lotan fez uma tentativa inesperada de fuga, usando dragões e serviçais menores, recém-criados secretamente por ele: humanos.

Megeddon, página 179

Oceanus, página 172

A guerra explodiu em Ardeyn, durando um século, até um ato que finalmente virou a mesa - os humanos desenvolveram vontade própria, se libertando de Lotan e se dedicando ao Criador. Os dragões e os agentes de Lotan foram derrotados antes que o coração flamejante de Lotan pudesse partir suas amarras, evitando que ele reanimasse seu corpo original e destruísse Ardeyn no processo.

PJs que jogarem com qefilim são geralmente do Batalhão Livre, independente do seu tipo ou foco, embora o mestre possa decidir diferente.

Batalhão Livre, página 287

Os terremotos do corpo de Lotan foram um cataclismo que arrasou a superfície de Ardeyn. Mas então algo pior aconteceu - as sementes do ressentimento foram plantadas e as repercussões durariam mais tempo do que seria esperado. Tais sementes permaneceram adormecidas por milhares de anos antes de finalmente brotarem, dando início a Era do Conflito.

A ERA MODERNA: A ERA DO CONFLITO

A fúria secreta queimando no peito da Guerra sobre o perdão dos humanos persistiu por milhares de anos. Então, Carter Morrison mudou tudo quando ele e seus amigos salvaram a Terra e assumiram os papéis do Criador e algumas das Sete Encarnações.

Jason Cole era um desses amigos. Ele assumiu o papel da Encarnação da Guerra, mas infelizmente, ele se sentiu preso pela decisão de Morrison. Tal animosidade, combinada com a fúria que a Guerra ainda carregava contra o Criador, cristalizou. Traindo sua amizade, Cole (como a Guerra) assassinou Morrison (como o Criador). O que Cole não percebeu é que, ao destruir o Criador, ele também destruiria as Sete Encarnações. Muitas das outras Encarnações morreram ou desapareceram, deixando Cole sem grande parte do poder que comandava como a Guerra.

Agora conhecido como o Traidor, Cole continua vivendo, tentando obter os poderes da Encarnação da Guerra ou talvez até mesmo aqueles do próprio Criador. O Traidor continua sendo uma entidade temível e muitos têm muito mais medo dele do que de Lotan. No fim das contas, Lotan está preso enquanto o Traidor está livre, e ele fugiu para a sua fortaleza nas Terras Fronteiriças de Megeddon, de onde ele trama nas sombras para derrotar a terra de uma forma ou outra.

Com o resto das Encarnações morto ou perdido, Ardeyn está em turbulência. Embora a turbulência esteja diminuindo, a Era do Conflito continua, o futuro é incerto sem o Criador ou as Encarnações para vigiar Lotan diretamente ou conter o vingativo Traidor.

A PASSAGEM DO TEMPO

A criação de Ardeyn foi única em quase todos os sentidos. Formada como um ato de desespero caótico, Ardeyn foi propositalmente vedada de forma tão completa após sua formação que foi cronologicamente afastada da Terra, de outras recursões e até mesmo do próprio Strange. Quando a cronologia foi finalmente sincronizada (e a translação se tornou possível a partir e para Ardeyn), apenas três anos haviam se passado na Terra. Durante esse mesmo tempo, quase duzentos anos haviam se passado em Ardeyn.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

QEFILIM

Mesmo sem as Encarnações, as Sete Regras persistem até hoje, mantendo Lotan aprisionado e o Strange cercado, mas tudo está em um solo mais instável. Hoje, os sinais mais visíveis de que as Encarnações já andaram em Ardeyn são os qefilim.

Os qefilim são uma raça que descende de seres angelicais imortais que serviam ao Criador e às suas Encarnações. No passado, cada um dos sete grupos familiares de qefilim jurava fidelidade a uma Encarnação específica. Durante a Era Mitológica, antes da chegada dos humanos, as magníficas cidades qefilim se espalhavam pela amplitude, interior e até mesmo nos céus de Ardeyn. Mas muito antes da Traição, Lotan quase se libertou. Durante este quase apocalipse, a maioria das cidades qefilim foi destruída no cataclismo. Depois, o número de qefilim era uma fração do que havia sido, então a reconstrução foi difícil. Depois, quando a Traição aconteceu e as Encarnações falharam, os qefilim também se tornaram mortais. Eles enfrentaram três escolhas: se tornarem parte da sociedade humana em Ardeyn, viverem longe dela ou entrarem no Strange em busca de um lugar novo.

Cada família é diferente da outra em sua cor, tamanho, comportamento e características distintas de seus membros, mas todos os qefilim têm a luz mítica: um brilho de luz que geralmente não é maior do que uma vela e que plaina por perto ou cintila como uma auréola ao redor de um qefilim específico.

As famílias qefilim são as seguintes.

Qefilim da Guerra: Esses guerreiros qefilim serviam à Encarnação da Guerra. Muitos repudiaram a Guerra e, com o tempo, se tornaram conhecidos como o Batalhão Livre. Os qefilim do Batalhão Livre servem como mercenários ao redor de Ardeyn e (geralmente) se comprometem a causas que servem aos objetivos da civilização e da preservação de Ardeyn, como um repúdio à Traição. Estes mercenários são geralmente encontrados lutando contra sark, homúnculos do Traidor, animicomantes perigosos da Corte do Sono, pestes do Strange, infestações demoníacas e outras ameaças.

Qefilim da Morte: De todos os qefilim, os Qefilim da Morte (também chamados de Corte do Sono) mantêm grande parte da autoridade que possuíam quando a Encarnação da Morte ainda andava em Ardeyn. O chamado povo da sombra cuida dos mortos de Ardeyn na Câmara da Noite.

Qefilim da Tradição: Estes eruditos e filósofos, que também são chamados de guardiões, mantinham a história e a tradição de Ardeyn em bibliotecas secretas cheias de pergaminhos enrolados e iluminadas por brilhos de almas. Quando a Encarnação da Tradição desapareceu, o mesmo aconteceu maioria dos guardiões e, com eles, o conhecimento sobre os locais das suas reservas ocultas de tradição.

Qefilim do Silêncio: Pouco é conhecido sobre os monitores, que é outro termo para os Qefilim do Silêncio, porque eles serviam simplesmente para observar Ardeyn e informar a Encarnação do Silêncio. Ninguém viu um monitor em mais de um século — pelo menos, ninguém com credibilidade.

Qefilim do Comércio: Os negócios e o comércio da Ardeyn atual não parecem muito afetados pela falta de uma Encarnação para observar a transferência de riquezas. Mas os Qefilim do Comércio, que também eram chamados de Corte da Moeda, têm seu poder e influência muito reduzidos e ainda habitam algumas das suas cidades antigas, construídas durante a Era Mitológica, sob a superfície quente da água de Oceanus.

Qefilim do Direito: Após a Encarnação do Direito ter sido morta pela Guerra, os qefilim do Direito sobreviventes fugiram para o Strange, procurando um lugar para si. Acredita-se que nenhum tenha ficado em Ardeyn.

Qefilim do Desejo: Mesmo quando a Encarnação do Desejo (também chamada de Encarnação do Amor) se manifestava, poucos viram um qefilim deste tipo furtivo e agora eles existem apenas como rumores.

Qefilim Perdidos: Quando um qefilim perde totalmente o seu caminho, independente da Encarnação que seus ancestrais serviam, ele se torna um selvagem animalesco que só conhece a fúria e a fome. Estes qefilim caídos são conhecidos como sark. Alguns acreditam que os sark agora servem à vontade subconsciente de Lotan e que a selvageria irrefreável de um sark é simplesmente uma extensão do desejo de Lotan destruir a prisão que o contém.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Opção nativo de Ardeyn, página 378

Opção de Campanha: Origens de Ardeyn

Uma opção discutida no Capítulo 21: Conduzir um Jogo de Strange começando com um personagem inicial como personagem de Ardeyn em vez da Terra. Você poderia levar essa ideia ainda mais adiante e começar com todos os personagens jogadores (PJs) em Ardeyn e apresentá-la aos seus jogadores como um cenário de campanha onde os PJs ainda não perceberam a verdadeira natureza de seu mundo. Depois, após algumas sessões que levem ao que promete ser um final eletrizante, faça a grande revelação aos PJs sobre a verdadeira natureza do mundo. De todas as recursões descritas neste livro básico, Ardeyn é rica e detalhada o suficiente para dar suporte a esta ideia.

Queda do Strange

Às vezes, coisas caem em Ardeyn vindas do Strange, quebrando as regras normais que dividem uma do outro e se manifestando como o clima de uma estação específica. A queda do Strange é o termo que poder aplicado a qualquer clima deste tipo, mas geralmente se refere à queda de partículas prateadas que caem como neve durante o mês invernal de Espinho. Quando quantidades grandes o suficiente se acumulam, as infestações de seres-espinhos começam a caminhar. Seres-espinhos comem colheitas, animais e qualquer um que passe pelos trechos crescentes, mas, durante o mês da Queima, as moitas de seres-espinhos secam o suficiente para queimarem facilmente antes que muitos se libertem de suas raízes para vagar sem limites.

Vida em Ardeyn

A história interna de Ardeyn viu o surgimento e a queda de civilizações, grandes guerras, derrotas terríveis e vitórias inspiradoras. Os nativos experimentam seu mundo como uma terra ancestral e épica. A maioria deles não sabe que Ardeyn é uma recursão, exceto que ela foi feita pelo Criador, uma entidade mítica divina. As criaturas de Ardeyn têm vidas, histórias e uma certeza subconsciente sobre sua própria realidade.

O Povo de Ardeyn

O povo de Ardeyn - humanos, qefilim e até criaturas mais incomuns - falam a Língua do Criador (que, para alguém da Terra, parece com o inglês), embora outros idiomas também sejam usados (incluindo o idioma dos dragões e o Qef, o idioma ancestral dos qefilim). As pessoas têm consciência e lucidez e a maioria tem a centelha.

Diferente da Terra, todos os nativos de Ardeyn sabem sobre o Strange. Sua existência é uma realidade visível. O Strange cerca Ardeyn como o mar ao redor de uma ilha. Perto das margens de Ardeyn, o Strange está sempre visível, fervendo atrás do céu e do lado onde a terra some. Mesmo nas regiões centrais de Ardeyn, a centenas de quilômetros das Terras Fronteiriças, aqueles que procuram podem ver de relance as mesmas estruturas iterativas quando a noite cai ou quando o dia surge. Os nativos de Ardeyn sabem que monstros ferozes habitam o Strange, criaturas mantidas de fora de Ardeyn graças às Sete Regras, mas que, às vezes, encontram uma forma de entrar.

Assim como na Terra, apenas um punhado de nativos de Ardeyn é desperto. Estes poucos selecionados sabem que existem outras recursões além do mundo, incluindo a Terra, e alguns deles até mesmo entendem a origem verdadeira do Criador.

Para a maioria das criaturas em Ardeyn, a vida é bem mais mundana (exceto por um ocasional ataque de dragão, incursão de kray ou revolta de demônios). As pessoas gastam a moeda do reino — pedaços de ouro impresso chamados de coroas — para comprar e vender serviços. Pastores cuidam de rebanhos, caçadores desbravam os ermos em busca de grandes caças, artesãos em vilas e cidades criam itens de madeira, ferro e pedra, nobres cuidam de suas posses e títulos e líderes (geralmente rainhas e reis) governam suas terras hereditárias. Por outro lado, feiticeiros usam sua magia da alma, aventureiros vasculham profundezas perigosas, heróis enfrentam os planos do Traidor e grupos similares, sem-almas buscam expandir seu poder morto-vivo e seus domínios, sirrush caçam crentes em santuários ancestrais, e muito mais. Para alguns, a vida é uma grande aventura.

Contagem do Tempo e o Calendário

Em Ardeyn, os anos, meses, horas, minutos e segundos são medidos da mesma forma que são na Terra. Contudo, o calendário é diferente. O calendário atual de Ardeyn começa a contar depois do Criador ter sido traído pela Encarnação da Guerra. Os anos após esta data são chamados AT (Após Traição), embora não seja muito claro há quanto tempo isso realmente aconteceu - as pessoas dizem que foi há mil

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

INVERNO	PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
Arrepio	Espinho	Gelo	Conflito
Esperança	Queima	Semente	Chuva
Desabrochar	Alvorada	Nevoeiro	Coleta
Frio	Neblina	Descanso	Medo

anos porque é um número redondo.

O calendário de Ardeyn é baseado no clima e nos ciclos visíveis no Strange ao redor. Este calendário de 396 dias tem quatro "estações", cada uma com quatro meses que variam entre 24 e 25 dias. Cada mês tem características diferentes, embora alguns sejam mais importantes do que os outros. Por exemplo, Espinho marca os episódios da Queda do Strange. Semente é o momento em que os fazendeiros tipicamente plantam suas colheitas.

O SOL, A LUA E AS ESTRELAS

Ardeyn possui um sol, sete luas e várias estrelas. A luz brilhante que é o sol de Ardeyn (às vezes chamado de Clarão) é, de fato, uma bola de fogo mágico de dezenas de quilômetros de diâmetro que orbita Ardeyn a uma distância suficiente para criar um ciclo de dia e noite.

As sete luas - cada uma com o nome de uma das Encarnações - são mundos pequenos (geralmente vazios). Elas circulam Ardeyn em órbitas complicadas. As estrelas, visíveis à noite, estão bem mais longe do que o sol e as luas, embora ainda estejam a algumas centenas de quilômetros de Ardeyn. Cada estrela é um qefilim ancestral e definido de grande poder, colocado no céu durante a Era Mitológica para vigiar o mundo.

RELIGIÃO

Em Ardeyn, todos conhecem os nomes do Criador, as Encarnações e Lotan. O Criador é reverenciado, assim como suas Encarnações, embora o Criador esteja morto e suas Encarnações tenham morrido ou desaparecido há muito tempo. Aqueles que veneram o Criador e suas Encarnações não pedem aos reverenciados para tomar conta deles. Em vez disso, rezam para eles voltarem.

Existem "deuses" locais em um canto ou outro de Ardeyn, embora eles sejam geralmente criaturas poderosas (ou especialmente enganadoras, como os sirrush) que se colocaram como seres divinos e exigem o serviço das criaturas próximas. Em outros lugares, os moradores podem descrever algo que não entendem usando os adereços da religião. Por exemplo, uma vila pode venerar um Bruto de Kryzoreth como uma divindade misteriosa.

Bruto de Kryzoreth, página 180

A FORMA DE ARDEYN

Ardeyn tem uma forma irregular, com um topo, laterais, fundo e um interior cheio de túneis e câmaras (alguns dizem que é a forma de Lotan, preso na pedra de um mundo prisão). Se for imaginado que Ardeyn é um corpo massivo recolhido em posição fetal na lateral, então a parte habitada é o topo, que contém todas as Terras do Dia e as Terras Fronteiriças nos arredores.

Terras Fronteiriças, página 178

As Terras do Dia são onde a maioria das criaturas de Ardeyn mora. As Terras Fronteiriças marcam a transição das Terras do Dia até os penhascos de Ardeyn, além dos quais está o Strange. O lado inferior de Ardeyn é chamado de A Queda. É como um teto vasto e dentado de pedra sem um piso em baixo, com poucas criaturas vivendo lá. O interior com túneis de Ardeyn, a Câmara da Noite, é densamente habitada, principalmente pelos espíritos dos mortos.

Câmara da Noite, página 183

TERRAS DO DIA

As Terras do Dia incluem vários territórios, reinos e um rainhado. Alguns territórios das Terras do Dia são governados, mas uns poucos são muitos selvagens para um ou outro país monitorar com sucesso. Os países das Terras do Dia com governantes são ocasionalmente rivais, ocasionalmente aliados, mas, de qualquer forma, estão geralmente envolvidos com um nível de comércio entre si.

Os territórios das Terras do Dia são geralmente mais civilizados do que as Terras Fronteiriças e a Câmara da Noite, mas em uma terra que abriga dragões, necromantes e sark, qualquer lugar é potencialmente perigoso. A viagem por terra arrisca chamar a atenção de bandidos, especialmente nos ermos, mas as áreas sem estradas são difíceis de navegar.

Sirrush, página 290

Os territórios das Terras do Dia incluem o Rainhado de Hazurrium, Mandariel, Kuambis, as Vastidões Verdes e o mar central de Oceanus.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

O símbolo circular do Estandarte da Coroa geralmente mostra um anel passado da primeira Rainha de Hazurrium para a governante atual. Chamado de Anel da Paz, o elo físico é mais do que um implemento de governo. É um anel mágico que possui várias propriedades arcanas, muitas delas esquecidas.

O RAINHADO DE HAZURRIUM

O Rainhado é a Terra do Dia mais populosa e civilizada. O símbolo do Rainhado mostra um diadema de prata, que a maioria das pessoas presume ser uma coroa — elas até a chamam de Estandarte da Coroa.

O Rainhado de Hazurrium abriga a maior força de combate das Terras do Dia. Além dos vários contingentes de pacificadores, o Rainhado também mantém um contrato com a companhia mercenária composta principalmente por qefilim do Batalhão Livre. O Batalhão Livre, junto aos contingentes de pacificadores, fornece ao Rainhado um poder militar mais do que páreo ao de Mandariel, um equilíbrio de poder que mantem os dois lados em conflito aberto.

CIDADELA HAZURRIUM

A Cidadela é a maior cidade do Rainhado e, possivelmente, de toda Ardeyn e serve como a capital da nação. Mais de cem mil pessoas vivem na Cidadela Hazurrium, que foi construída dentro de uma única fortaleza imensa. Paredes espessas de pedra protegem um interior de vários andares com varandas e alpendres ocultos, escadas e passarelas e, no topo, o parcialmente translúcido Salão de Diamante, onde a rainha recebe a corte.

A maioria das vizinhanças de Hazurrium está espalhada por vários níveis e abaixo dos andares suspensos. As ruas e lares são brilhantemente acesas durante o dia (e festivamente acesas durante a noite) por lâmpadas que redistribuem a luz coletada pelo Salão de Diamante. Tão brilhantes quanto a luz do sol, estas "lâmpadas diamante" permitem ruas perfiladas por árvores e vegetação espessa e florida em toda a cidade.

A forma vertical em que a Cidadela está disposta pode ser multo difícil para recém-chegados andarem, mas, após um viajante aprender o truque da Grande Escada central singular e o sistema de numeração — o Salão de Diamante fica no Um, o nível do solo é o Trinta e Três — as direções ficam bem mais fáceis de entender e usar.

Por exemplo, o Mercado Comum pode ser encontrado no Trinta e Três Leste, enquanto o Mercado Nobre está espalhado no Dois, Três e Quatro.

A Cidadela Hazurrium tem vários mercados prósperos. Do Mercado Nobre de múltiplos níveis até o Mercado Comum cheio de grãos e o Mercado da Guilda, Hazurrium oferece oportunidades extensas (e caras) de compras, graças à confluência de comerciantes que vêm das

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Terras do Dia e do Oceanus e os vários salões de guildas de companhias de aventureiros, que trazem coisas excêntricas e tesouros de toda Ardeyn e, às vezes, até do Strange. Um item popular nos mercados são os carregadores Lorn, grandes cavalos do Vale Lorn localizados no feudo mais ao leste do Rainhado e preferidos tanto por pacificadores quanto por aventureiros. A seleção de mercados na Cidadela só perde para aqueles em Porto Talaat.

Cartas de Companhias de Aventureiros: A Cidadela Hazurrium é bem conhecida como um lugar amistoso para companhias de aventureiros, motivo pelo qual existem vários salões de guildas na cidade, incluindo os Exploradores da Lua Sombria e o Bando da Mão. Companhias de aventureiros geralmente se formam para dividir o risco em troca de uma parte do tesouro adquirido durante a exploração. E, no Rainhado, é possível obter uma carta oficial para este fim. Isto é útil para aventureiros, uma vez que permite que grupos reivindiquem um local específico com a sanção do Rainhado para dar suporte ao seu interesse. Conceder cartas também é útil para Hazurrium, pois permite que oficiais controlem os bandos que poderiam, de outra forma, usar táticas de invasores assaltantes. Cartas diferentes fornecem a membros diferentes direitos e responsabilidades. A maioria só consegue que o salão da guilda seja estabelecido com uma situação comercial favorável. Contudo, a carta para os Exploradores da Lua Sombria permite que os oficiais da guilda atuem com a autoridade dos pacificadores.

Pacificadores: Os pacificadores são divididos em três contingentes principais. Os pacificadores reais são os guerreiros de elite e respondem diretamente à rainha. Eles são o menor contingente, mas o mais temido, e residem no Salão de Diamante. Os pacificadores reais são liderados pela Primeira Protetora Navar, uma qefilim do Batalhão Livre e ocasional confidente da Rainha.

Os pacificadores da cidade agem como os guardiões da lei na Cidadela Hazurrium e são abrigados em pequenas unidades ao redor da cidade. Por fim, os pacificadores da legião constituem o exército permanente do Rainhado de Hazurrium e moram em quartéis subterrâneos abaixo da cidade. Eles treinam todos os dias em campos de manobras além dos portões da Cidadela.

Exploradores da Lua Sombria: A companhia aventureira conhecida como Exploradores da Lua Sombria foi fundada por três aventureiros: Bastão de Ferro, Syrengarii e Lucious. Nomeados com base na aspiração original do grupo de viajar para uma ou mais luas de Ardeyn, eles exploram principalmente as Terras Fronteiriças, eliminando ameaças regionais e saqueando os tesouros de criaturas caídas.

A filiação aumentou muito nos anos após a companhia de aventureiros ter obtido sua carta do Rainhado e, de fato, o grupo ainda aceita candidatos à filiação.

A Rainha: O Rainhado é governado por uma linhagem hereditária, mas uma rainha sempre deve adotar uma filha se a linhagem estiver em perigo. A rainha atual é Elandine, filha de Brandalun. Brandalun abdicou do trono por sua filha quando se aproximava da velhice... e então sumiu, aparentemente tendo assumido uma missão auto-indicada para encontrar as peças de um mecanismo místico que descobriu em uma "visão enviada pelo Criador". A Rainha Elandine acredita que sua mãe está senil e sua visão é uma farsa. Isso não impede que ela organize (e, algumas vezes, lidere) expedições em busca de sua mãe perdida ou, à medida que o tempo passa, dos supostos restos da sua mãe.

Erandine: nível 7, carrega um artefato chamado o anel da paz, chaveado para seu uso.
Ele fornece +4 de Armadura e um ataque de alcance longo que deixa até dez alvos inconscientes por um minuto ou um ataque de alcance curto contra um alvo que abaixa um passo o seu marcador de dano.

CAMINHO DOS MORTOS

Logo fora da Cidadela Hazurrium existe um muro baixo que segue por quilômetros para o oeste, onde os mortos da cidade - dos mais reles mendigos até a realeza - são enterrados em criptas estreitas que preenchem o muro. De acordo com os rumores locais, as almas dos mortos seguem o caminho feito pelo muro até a Câmara da Noite para visitar a alma dos seus amados em sonhos.

Infelizmente para muitos, necromantes perigosos da Corte do Sono, feiticeiros da alma sem consciência e outros que lidam com cadáveres animados e os espíritos dos mortos consideram o muro como um recurso imediato. Pacificadores e mercenários do Batalhão Livre são designados para a chamada "Patrulha do Sonho" para evitar tais roubos e explorações. Eles sofrem dos mesmos pesadelos terríveis que geralmente afetam aqueles que dormem muito perto do muro, o que significa que a rotatividade é alta.

Câmara da Noite, página 183

Corte do Sono, página 184

Primeira Protetora Navar: qefilim fêmea, nível 6

Bastão de Ferro: nível 5
Syrengarii: nível 5

O VÓRTICE DO LAMENTO

Uma série colossal de ferros — placas de rocha com faces de penhasco — fica entre 2.130 e 2.440 m de altura nas Montanhas Nammu. Uma é esculpida na forma de um humanoide massivo com uma lâmina desembainhada e quebrada. Às vezes, o humanoide "grita" um

Lucious caiu ao defender a Cidadela Hazurrium contra um ataque de dragão. Ele é lembrado com carinho tanto como herói quanto um homem cuja bondade não conhecia limites.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

lamento enquanto a formação exala um vento tremendo da boca aberta. As explorações das cavernas escondidas embaixo da boca levam de volta a uma cidade sob a montanha, possivelmente uma antiga cidade dos qefilim de uma das famílias antes da queda das Encarnações. Nos últimos anos, nenhuma companhia de aventureiros que entrou na Mandíbula voltou, exceto uma mulher meio louca chamada Jorda Mamood. Jorda passa seus dias bebendo silenciosamente na taverna da Cidadela Hazurrium chamada o Cão de Três Cabeças. Pelo preço de uma bebida forte, ela contará a história de como seus companheiros ainda podem ser encontrados na cidade ancestral, vítimas de uma monstruosidade sem-alma que devora as mentes, mas deixa corpos desajeitados intactos como servos e decorações.

Jorda Mamood: nível 4

Dragões jovens: nível 4
Sirrush, página 292

Merid é uma dos dragões em Ardeyn que tem um covil fora de Kuambis.

MONTANHAS NAMMU

Esta cordilheira vai da coroa norte de Ardeyn até sua espinha ao oeste, através do Rainhado, das Vastidões Verdes e para dentro de Kryzoreth. As montanhas são altas e acidentadas, mas oferecem várias passagens altas. Dragões, gigantes e sirrush habitam os altos picos e as encostas íngremes. Ruínas abandonadas dos qefilim e minas estão espalhadas através da cordilheira. Algumas dessas minas são possivelmente os lares dos sark.

MONTE MERID

O Monte Merid é um vulcão inativo nas Montanhas Nammu que serve como o lar secreto de Merid, uma dragoa de famosa desonestidade. O vulcão tem muitas entradas e saías, incluindo algumas que levam para a Câmara da Noite e, possivelmente, até uma que leve aos fogos do núcleo onde o coração de Lotan queima. Merid nunca entra em seu covil pela mesma porta duas vezes, coloca armadilhas ocultas através das passagens e colocou três dragões jovens e um sirrush para proteger seu tesouro. Merid também usa agentes humanos em Hazurrium que contratam companhias de aventureiros para explorar as partes distantes de Ardeyn, apenas para voltarem com mais pilhagem para seu próprio tesouro. Estes mesmos agentes observam outros que possam ter a ideia de procurar o tesouro de Merid e dão o aviso.

Merid é odiada e temida tanto pelos outros dragões quanto pelos humanos e qefilim. Ela alega ser uma da Primeira Ninhada, dragões

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

que serviam como cavaleiros de Lotan. Certamente, seu poder parece ser tão igual aos de outras criaturas que se colocaram contra ela, mas é sábio considerar que é improvável que ela tenha sobrevivido as eras quando nenhuma outra criatura, exceto talvez pelo próprio Lotan, conseguiu.

Nos meses recentes, começaram a circular histórias de que Merid desapareceu. Muitos presumem que é simplesmente um ardil de Merid para atrair mais vítimas para seu covil.

SHALMARN

A cidade de Shalmarn foi construída sobre as ruínas de uma cidade qefilim bem mais antiga no topo de um planalto. Muitas das estruturas antigas foram convertidas em casas e prédios, embora algumas sejam muito frágeis para serem usadas, enquanto outras continuam resistindo à exploração. Não é incomum que relíquias da cidade anterior sejam descobertas pelos moradores atuais. Por exemplo, nos arredores da cidade, um domo parcialmente enterrado foi recentemente rompido. Dentro havia uma proteção mágica ainda ativa que transformava todos que tentavam invadi-la em poeira. Outras descobertas são bem menos perigosas e incluem uma variedade de cifras, feras mágicas feitas de barro e até mesmo vários espíritos de qefilim mortos há muito tempo que se manifestam para dizer o futuro das pessoas.

Em algum lugar em Shalmarn existe um disco metálico com runas de cristal dispostas ao redor do seu exterior. Qualquer pessoa ou coisa colocada no disco desaparece, geralmente para não mais ser visto. Os rumores dizem que o disco leva magicamente qualquer coisa colocada sobre ele para uma das sete luas - possivelmente uma com ar, possivelmente uma sem. Um nativo empreendedor de Shalmarn chamado Lartric reivindicou recentemente o disco e o utiliza para descartar todos os tipos de lixo — por uma pequena taxa.

Um humano chamado Sayd Halmak é o lorde de Shalmarn. Halmak foi empossado pela velha rainha — a Rainha Brandalun - por servir lealmente como seu campeão por muitos anos. Halmak possui um cajado rúnico com uma habilidade especial notável — ao invés de ser abastecido pela alma do seu usuário, ele absorve as almas de criaturas próximas quando é usado ofensivamente. Embora o poder do cajado seja grande, ele sempre tem um preço, por isso ele evita usá-lo, exceto para defender os interesses da sua cidade.

ZIGURATE DO GIRASSOL

Um mercador rico chamado Drazander, da Cidadela Hazurrium, reivindicou o controle de um zigurate voador no limite entre o Rainhado e as Terras Fronteiriças. Os zigurates voadores são estruturas flutuantes misteriosas deixadas para trás pelos qefilim da Era Mitológica. Os poucos explorados anteriormente mostraram ser tumbas bem protegidas e com muitas armadilhas. Com a ajuda da feitiçaria e um monte de mercenários, o Zigurate do Girassol foi quase totalmente limpo em um mês. Então, Drazander o reivindicou para si, permitindo aumentar sua rota comercial para terras de reputação ruim. No topo da lista de itens comercializados estavam as cifras adquiridas dos residentes das Terras Fronteiriças que coletam os itens incomuns que "aparecem" nas margens de Ardeyn.

Depois, uma praga desconhecida atingiu o Zigurate do Girassol. Nenhum dos curandeiros, milagreiros ou feiticeiros da alma contratados por Drazander trouxe algum alívio. A única cura parecia ser deixar o zigurate, como se a própria estrutura fosse, de alguma forma, a fonte da infecção.

A realidade secreta da situação é que Drazander é um agente do Acervo, da Terra. O zigurate é um dos poucos locais controlados pelo

Lartric: nível 5

Sayd Halmak: nível 6; empunha um cajado rúnico

Drazander: nível 5; Armadura 2

MURMÚRIOS DA ORÁCULO NO RAINHADO

Enclave Oculto: Vários homúnculos de pele vermelha do Traidor foram descobertos e mortos pelos pacificadores na Cidadela. Sua presença sugere que o Traidor criou um posto de escuta secreto em algum lugar próximo. Se alguém encontrasse esta base, a recompensa oferecida pela Rainha Elandine seria considerável - mas quanto ela seria maior se alguém soubesse como encontrar a base e cuidar dela por conta própria?

Alegação do Qefilim: Um qefilim que alega ser um monitor - um Qefilim do Silêncio — aparece diariamente na cidade, geralmente perto do portão principal. O monitor aparentemente quer dizer algo, mas sempre desaparece antes que possa dar seu aviso.

Mãe Perdida: A recompensa por informações que levem à descoberta de Brandalun, a antiga rainha e mãe da atual, fica cada vez maior a cada semana e agora inclui coroas, artefatos e cifras.

Pilar Vigilante: Em Shalmarn, um pináculo de metal sombrio perto do centro da cidade tem olhos que crescem e amadurecem como frutas antes de ocasionalmente caírem, piscando estupidamente até murcharem e morrerem.

Pico Cantante: Às vezes, escuta-se num pico sem nome nas Montanhas Nammu uma canção em um idioma que não é a Língua do Criador.

Golem Esmaga: Ao longo da estrada dentro da Cidadela Hazurrium para o oeste, um golem de pedra ocasionalmente aparece e oferece ajuda a quem esta em perigo. Outras vezes, ele ataca com seus punhos esmagadores, deixando poucos sobreviventes.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Acervo em Ardeyn, feito para vigiar a recursão e, no caso específico do Zigurate do Girassol, observar a atividade do Traidor, que está mais ativo ao longo das Terras Fronteiriças. O fato da praga ser um ataque do Traidor ou o resultado de outra influência maléfica permanece desconhecido, mas, se não for encontrada uma cura, o zigurate e o posto de escuta do Acervo deverão ser abandonados.

Ruk, página 190

VASTIDÕES VERDES

As Vastidões Verdes é um território florestal das Terras do Dia cujas árvores massivas geralmente chegam a 152 m (500 pés) de altura nas partes mais profundas, embora algumas sejam ainda mais altas. As árvores — uma confusão de palmeiras, carvalhos do sol e álamos dourados — ficam bem maiores do que variedades similares em outras partes de Ardeyn.

Fruta da muda estelar: Os casulos que contêm a fruta da cura restauram 5 pontos a uma Reserva à escolha do personagem.

Misturadas em meio às árvores mais comuns estão as incrivelmente raras mudas estelares. Mudas estelares são árvores finas com uma casca prateada e folhas que brilham à noite, como seu nome diz. A cada seis meses, essas árvores produzem casulos quentes ao toque. Se aberto, um casulo tem cerca de 50 % de conter uma fruta deliciosa com qualidades de cura. A outra metade libera uma explosão de fogo, enquanto uma pequena semente sobe e vai embora de Ardeyn, talvez para procurar seu lugar em algum lugar no Strange.

Sete Sentinelas, página 182

Os Sark moram nas Vastidões Verdes, o que as tornam um lugar perigoso para perambular, e as Vastidões Verdes também abrigam alguns assentamentos de humanos e qefilim que vivem entre as árvores em comunidades nas árvores.

Sark, página 289

As Vastidões Verdes também estão cheias de ruínas ancestrais dos qefilim que já viveram sob estas copas. Como resultado, não é incomum ver caçadores de tesouros, mas muitos destes não estão procurando tesouros aleatórios. Eles buscam entradas de portais que supostamente levam para um sub-reino onde, segundo as histórias, uma antiga cidade qefilim ainda sobrevive: uma cidade de cristal e glória ancestral, talvez nem tanto um lugar, mas sim um tempo.

Embora a história de um portal para a Era Mitológica pareça fantasiosa para muitos, é verdade que entradas de portais de vários tipos podem ser encontradas em arvoredos de mudas estelares (que normalmente nunca crescem em grupos). Os arvoredos de mudas estelares são parte de uma rede persistente que ainda funciona para aqueles que conhecem o segredo e podem fornecer um transporte rápido pelas Vastidões Verdes e para outros lugares onde os arvoredos de mudas estelares crescem ao redor de Ardeyn. Os Cavaleiros do Cervo, um grupo com sede em Telenbar, mantêm o segredo dos arvoredos de mudas estelares em segurança.

FENDA SARK

O maior covil dos sark nas Vastidões Verdes está localizado no toco petrificado de uma árvore que, com base no toco, deve ter tido quilômetros de altura quando estava viva durante a Era Mitológica. Agora, as rachaduras e túneis embaixo dele estão cheias de sark bestiais que provavelmente ficam cantando e fornicando assim como caçando uns aos outros em um surto de canibalismo repentino.

Os sark não dominam completamente o toco. Uma fenda na casca se estende como um túnel até o antigo sistema de raízes da árvore. Aranhas gigantes com muitas pernas e centopeias com vozes de crianças moram embaixo e, às vezes, surgem para caçar os sark. Nos pontos mais fundos dos túneis, uma nave prateada, no formato de semente, está em um tipo de estase mágica. Alguns acreditam que o item é um fragmento de um dos Sete Sentinelas perdidos, enquanto outros sugerem que o objeto é um artefato do Strange.

TELENBAR

Um carvalho solar especialmente grande dentro das Vastidões Verdes é como uma cidade em si, sendo o lar de quase 2.000 pessoas, embora a maioria conheça Telenbar como o lar da Oráculo de Ardeyn.

Escadas, pontes de corda e ramos dobrados permitem o acesso para cima, baixo e através da grande árvore (e para algumas árvores ao redor). Viver em Telenbar exige que o cidadão não tenha medo de altura e tenha um bom equilíbrio. Solicitantes da Oráculo aprendem isso rapidamente, muito para seu desgosto, enquanto tentam acompanhar seus anfitriões.

A Oráculo de Ardeyn: A Oráculo é mais um cargo do que uma pessoa. Para assumir o cargo, uma criatura deve mostrar o poder comprovado da precognição. No passado de Ardeyn, a Oráculo era uma mulher que misturava intestinos de pássaro, um autômato imóvel com luzes piscantes, uma qefilim que olhava em uma bola de cristal e uma jovem com tendência a entrar em transe. Contudo, a Oráculo atual é diferente de todas que a precederam. Ela é uma serpente de 9 metros de comprimento que se enrola ao redor do galho mais alto de Telenbar e canta suas previsões para os solicitantes que trazem presentes. Diferente das Oráculos anteriores, esta some de tempos em tempos,

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

viajando para locais distantes, incluindo sua terra natal, que é um lugar que parece rude (pelo menos aos ouvidos dos humanos e qefilim que a ajudaram) chamado "Ruk".

Cavaleiros do Cervo: Os Cavaleiros do Cervo são um grupo de elite de caçadores e rastreadores humanos e qefilim com uma guilda em Telenbar. Eles sabem o segredo dos arvoredos de mudas estelares e, ao usá-los, os Cavaleiros do Cervo podem viajar rapidamente entre dois pontos dentro das Vastidões Verdes (e alguns outros lugares em Ardeyn). A desvantagem de usar os arvoredos de mudas estelares é que as entradas de portais às vezes se ativam sozinhas e atraem monstros terríveis da Era Mitológica para os dias atuais, que os Cavaleiros do Cervo devem, então, eliminar. Para alguns Cavaleiros do Cervo, isso é um fardo, mas outros anseiam por cada nova caçada, apesar do perigo.

CÍRCULO DA TEMPESTADE DE CALANDRIA

A alguns quilômetros (38 km) ao sudeste de Telenbar, existe uma clareira de oitocentos metros de largura na floresta, cercada por flores e folhagem desabrochando. O círculo é cuidado

MURMÚRIOS DA ORÁCULO NAS VASTIDÕES VERDES

Expedição Perdida: Uma pequena expedição de Cavaleiros do Cervo partiu para investigar uma massa de material contorcido, tipo planta, que foi visto no Strange a partir de um posto espião. Eles nunca voltaram. Embora eles tenham sido considerados como perdidos pela organização, o filho de um deles quer ajuda para localizar a sua mãe.

Colheita da Lua: Um humano ancião chamado Minu Cran deseja coletar casulos de sementes de um carvalho do sol específico nas Vastidões Verdes, um que supostamente tem 244 metros (800 pés) de altura. Os casulos de semente estão perto do topo, mas, a partir deles, um licor divino pode ser feito. Minu tem o equipamento de escalada, mas precisa de proteção contra os esquilos da árvore, que são tão grandes e ferozes quanto lobos umbrosos.

Avó Carvalho: Uma entidade de raízes e folhas perambula sob as copas das Vastidões Verdes, às vezes andando, às vezes aparecendo no chão como uma planta de crescimento rápido. Autodenominada a Verdejante, a entidade alega ser o avatar móvel de um dos carvalhos do sol da floresta.

Bosque Umbroso: Perto do lugar onde as Vastidões se encontram com as Terras Fronteiriças, existe um bosque de árvores com a cor do breu. Ou assim dizem alguns Cavaleiros do Cervo. Às vezes o bosque está lá, outras vezes, não pode ser encontrado.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Calandria: nível 7, ataque elétrico de alcance longo que causa 7 pontos de dano e ignora Armadura.

Luz Mítica, página 163

por uma qefilim chamada Calandria. Calandria é conhecida por sua luz mítica que ocasionalmente pisca e solta raios como uma tempestade em miniatura.

Dentro do círculo das suas flores, existem dois círculos concêntricos de menires. O círculo externo tem aproximadamente 2 metros (6 pés) de altura, enquanto o círculo interno tem quase 9 metros (30 pés). As pedras externas estão em branco e as treze pedras interiores estão amplamente entalhadas com runas que glorificam aspectos específicos de uma tempestade. Calandria alega ser a Sacerdotisa das Tempestades e, por um preço, ela acalmará uma tempestade que estiver caindo em algum lugar em Ardeyn ou começará uma.

Calandria não é bem-vinda na cidade de Telenbar, pois ela é uma inimiga intensa da mais nova Oráculo e vice-versa, embora nenhuma delas revele o porquê.

OCEANUS

O Oceanus é um território das Terras do Dia e é composto pela vasta bacia central do mar de Ardeyn. Além das suas várias maravilhas aquáticas, sua superfície também serve como rota comercial para muitos veleiros das Terras do Dia, enquanto todo o tipo de vida marinha prospera debaixo d'água. Os remanescentes da Corte da Moeda ainda habitam uma das suas antigas cidades aquáticas em Oceanus, Juvanom, embora muitas das outras sejam ruínas submarinas agora.

Zubrin Jagger: nível 6

Pó espiral, página 156

PORTO TALAAT

Uma cidade costeira na parte norte do Oceanus, Porto Talaat é uma cidade construída com base no comércio marinho e, como tal, é um dos destinos mais preponderantes na costa do Oceanus. Sete grandes portos se projetam até as águas e quase sempre têm um comércio rápido, embora um seja separado para a construção de navios. Outro é exclusivamente alugado pela Corte da Moeda e serve tanto como a embaixada dos Qefilim do Comércio para o Rainhado quanto sua sede comercial. Considerando que a Corte da Moeda prefere navios que viagem embaixo das ondas, o porto foi adaptado com acomodações especiais para embarcações submarinas.

Além de vários armazéns, e quase a mesma quantidade de tavernas do porto, está o resto de Porto Talaat: uma série de estruturas massivas interconectadas de paredes de arenito, sacadas de bambu, escadas de mármore e cortes abertas, se estendendo para todas as direções. Ruas amplas separam um trecho de arquitetura labiríntica do outro, mas as pontes delicadas suspensas por magia fazem arcos sobre as ruas, conectando os bazares das coberturas.

Dia e noite, pessoas enchem Porto Talaat vindas de toda a Ardeyn, alguns até mesmo vindas das Terras Fronteiriças e da Câmara da Noite. Muitos falam a Língua do Criador, mas dialetos incomuns são normalmente ouvidos. O comércio parece ser a paixão devoradora da população, que é conduzido de incontáveis varandas, barracas, carrinhos, vitrines, esquinas ocultas, salas particulares e muitos bazares de coberturas. Qualquer coisa pode ser comprada em Porto Talaat, tanto equipamentos mundanos quanto coisas difíceis de conseguir em outros lugares: poções do amor, feras estranhas vendidas como animais de estimação, espécimes do Strange (incluindo cifras e outras coisas mais exóticas), almas capturadas em um vidro e possivelmente um artefato raro. Nos mercados, nenhum luxo é muito exótico ou fantástico que não possa ser comprado ou vendido e, às vezes, até mesmo itens encantados estão à venda em algumas lojas especializadas, embora nunca sejam baratos. Quando um dia de comércio finalmente termina, o sono espera em uma visita ao pátio das tavernas, onde vasos de barro prodigiosos cheios de vinhos arrebatadores são consumidos até além da metade da noite.

Várias organizações comerciais são baseadas em Porto Talaat ou têm um posto avançado lá, incluindo os Comerciantes da Estrada de Ferro e a Navegação Jagger. A Estrada de Ferro é baseada na cidade de Despenhadeiro nas Terras Fronteiriças (em Kryzoreth) e mantem um caravançarai nos arredores da cidade. A Navegação Jagger, por outro lado, é um negócio familiar administrado por Zubrin Jagger. Este negócio tem quatro embarcações comerciais e se sai muito bem. Contudo, Zubrin está secretamente viciado em uma substância inquietante chamada pó espiral, que está sendo vendida mesmo contra as proclamações recentes da Força Policial de Porto Talaat. Zubrin tem certeza que morrerá se parar de tomar a substância. Ao mesmo tempo, ele está procurando, em segredo, um feiticeiro disposto a tentar libertá-lo da maldição viciante.

JUVANOM

Os nativos de Ardeyn normalmente encontram representantes da Corte da Moeda somente em Porto Talaat, mas a sede primária da corte está, de fato, localizada na cidade aquática de Juvanom. A cidade submersa é uma coleção de esferas do tamanho de bairros, iluminadas por uma luz brilhante, cheias de ar respirável e dispostas como santuários religiosos, embora a única religião praticada em Juvanom seja o comércio. Cada uma das quatorze esferas

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

individuais é uma província separada sob a autoridade de um prefeito — um prefeito que também é chamado de Mercador Mestre da Corte da Moeda. A seção principal de cada esfera é devotada ao comércio, enquanto as acomodações dos moradores ficam na parte inferior de cada estrutura. Cada província se especializa em um segmento específico do mercado de Ardeyn.

Humanos são tão presentes em Juvanom quanto os qefilim, mas, na maioria dos casos, as maiores posições de autoridade em uma província específica ou na organização da Corte da Moeda em si permanecem nas mãos dos qefilim. A exceção que confirma a regra é Harker Molentha, prefeito de Tharcept. Harker é um talentoso músico de alaúde, um cantor com uma voz que poucos podem superar e um devoto do barrete, um cogumelo que cresce na Câmara da Noite. Harker está sempre procurando novas conexões ou aqueles dispostos a fornecer furtivamente a ele um suprimento adicional do fungo verde.

Prefeitura de Tharcept: Quando não está tocando, fazendo negócios ou chapado de barrete, Harker Molentha supervisiona a Prefeitura de Tharcept. A Prefeitura de Tharcept se especializa na venda de entretenimento: instrumentos musicais, canções, peças e outros bens para os quais só os ricos e ociosos tem o dinheiro ou o tempo. O maior espaço na prefeitura é reservado para um palco enorme, embora existam muitas áreas de apresentação menores. Considerando o quanto que Ardeyn é rude e instável, é possível imaginar que a Prefeitura de Tharcept seria a menos rica dos distritos flutuantes que compõem Juvanom. Contudo, dentro da cidade em si, a esfera é um destino popular, considerando que, por quase qualquer padrão do resto de Ardeyn, cada morador de Juvanom é rico.

CASCATA DA HIDRA

Uma correnteza de águas profundas que gira através das profundezas do Oceanus é chamada de Cascata da Hidra. A Cascata tem esse nome tanto pela natureza violenta da correnteza quanto pela ruína qefilim submersa que tem a forma vaga de uma hidra enorme, que serve como o ponto final de qualquer coisa carregada pela correnteza. Aqueles pegos pela correnteza e que não se libertam antes de serem arrastados até a ruína provavelmente serão jogados contra uma série de colunas e pilares. Por outro lado, ninguém que não tenha sido sugado pela correnteza já teve sucesso ao procurar a ruína.

A correnteza é obviamente mágica, porque a alguns centímetros além da força principal da seção transversal do tubo de água onde a

Harker Molentha: nível 4, nível 7 para todas as tarefas relacionadas a apresentações artísticas e resistência a venenos.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

corrente é mais forte, as águas do arredores são calmas. Este fenômeno é o motivo dos aventureiros se deixarem conscientemente ser arrastados pela correnteza com a ruína ancestral como seu ponto final, uma ruína onde há rumores de riquezas em magia, tesouro e segredos perdidos.

CATARATA DO MUNDO

O transbordamento do Oceanus derrama no abismo do Strange, criando uma cachoeira que se estende por centenas de quilômetros, ficando cada vez mais fina até virar um vapor crescente. Uma das visões mais impressionantes de todas em Ardeyn, a Catarata do Mundo não é para quem tem medo de altura. Observar a catarata imensa tem um efeito hipnótico que atrai centenas de pessoas que saltam que, antes de chegarem à margem e olharem, não tinham a intenção de fazê-lo.

"É mais fácil com apenas cinco" ~Ditado de Marhaban

Bem antes de sair de Ardeyn para sempre e irrigar outra recursão ou hidratar os seres inexplicáveis que existem na rede de energia escura, as águas passam por uma série de arcos: ruínas qefilim da Era Mitológica. Pescadores usam essas ruínas para filtrar o escoamento. Considerando o volume de água, as redes sempre quebram e reconstrui-las é um trabalho perigoso. Às vezes, contudo, os objetos tirados da catarata são tão valiosos que fazem todos os riscos valerem a pena. Pescadores e supostos pescadores invadem a cidade de Mirante e boa parte da indústria da cidade suporta (direta ou indiretamente) seus esforços. Pescadores individuais podem reivindicar áreas específicas ao longo da catarata, mas apenas enquanto suas redes não quebrarem. Considerando a natureza do trabalho, a competição pode ser feroz e, às vezes, assassina. Mirante não é reivindicada por nenhuma entidade maior, o que significa que a lei lá é frequentemente bem rápida e pouco rígida.

MANDARIEL

O Rainhado e Mandariel raramente têm relações calmas, apesar do fato de dividirem uma fronteira. Ao invés disso, a tensão marca todas as interações. É mais do que apenas cultural — o motivo inerente do conflito é que Mandariel constantemente testa as fronteiras de Ardeyn ao enviar navios para o Strange, explorar e resgatar o que puder encontrar na rede de energia escura. Esta prática não é apenas perigosa para quem viaja pessoalmente em tais jornadas, mas para toda a Ardeyn: Quem sabe que tipo de entidade maligna pode ser atraída para Ardeyn por um mercador de esquife do caos. Pelo menos, é assim que os oficiais no Rainhado entendem, mas a maioria das pessoas em Mandariel vê isso principalmente como propaganda. O Rainhado só quer continuar com sua proeminência ancestral e faz isso ao manter o povo mais jovem, mas bem mais ousado e inovador, de Mandariel sob controle.

MARHABAN

A capital de Mandariel, Marhaban é onde a família real governa e mantem seu ancestral Palácio de Rubi na costa do Oceanus.

Com a morte do Rei Khousaf há uma década, os Cinco Príncipes atualmente compartilham o governo. No curso normal das coisas, um novo rei teria sido escolhido pela Oráculo de Ardeyn. Contudo, por algum motivo, a Oráculo não escolheu um novo rei e os Cinco Príncipes lutam para compartilhar o poder. Quando o Rei Khousaf morreu, havia Doze Príncipes e Mandariel quase entrou em guerra civil.

Embora o Palácio de Rubi seja a parte mais visível de Marhaban, a parte mais famosa da cidade é o Domo do Campeão, onde escravos, voluntários e campeões da arena lutam entre si, com criaturas perigosas de Ardeyn e, às vezes, contra criaturas encontradas e capturadas no Strange. Guerreiros podem ganhar grandes prêmios, mas a maioria das coroas que troca de mãos no Domo do Campeão pertencem àqueles que apostam nas lutas. Dois dos Cinco Príncipes (Príncipe Salman e Príncipe Bandar) são notórios por jogar, mas, uma vez que cada um mantém um campeão ou dois, eles geralmente se saem muito bem.

Muitos coletores de apostas trabalham no Domo do Campeão, mas uma chamada Salina é geralmente aquela que dará uma chance a novatos. Salina é uma mulher grande e forte e dizem que ela fez sua bolsa como campeã no domo há uma década.

Salina: nível 5, nível 6 para todas as tarefas de ataque e defesa

Traidor, página 178

Pirata de vidro, página 176

Juiz umbroso, página 285.

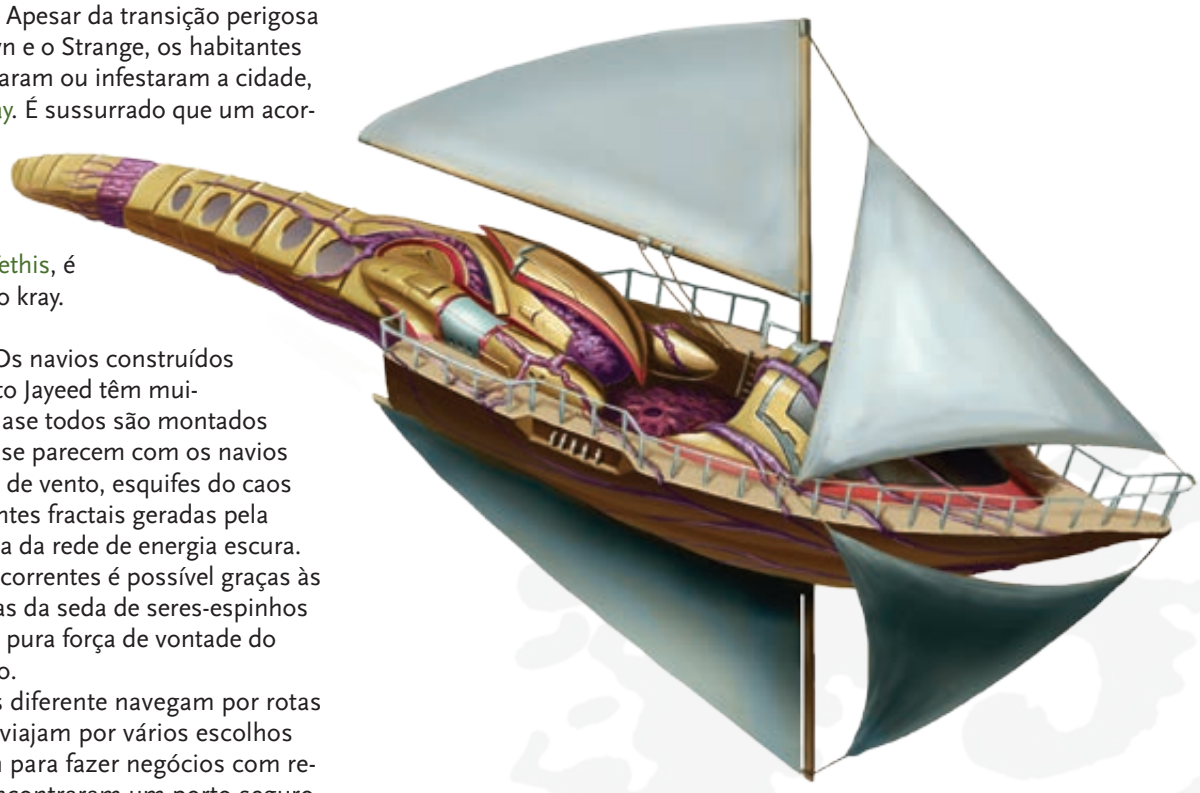
PORTO JAYEED

Porto Jayeed é o porto mais conhecido (ou talvez o único) para esquifes do caos que partem para o Strange de Ardeyn. Portos de pedra maciços se estendem da margem da terra sólida, além da interface nebulosa e para dentro da rede de energia escura. Muitos portos são separados para comércio, embora alguns pertençam a estaleiros que se mantem ocupados o ano todo consertando navios ou trabalhando em novas comissões.

Diferente de muitos lugares em Ardeyn, Porto Jayeed é uma cidade aberta — as coroas têm o mesmo valor, não importa se o comprador é um agente do Traidor, um escravagista de Kuambis, um pirata de vidro, um juiz umbroso

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ou um aventureiro. Apesar da transição perigosa e diária entre Ardeyn e o Strange, os habitantes da rede nunca atacaram ou infestaram a cidade, nem mesmo os kray. É sussurrado que um acordo horrível foi feito para garantir tal imunidade ou que o prefeito da cidade, o Capitão Tethis, é de fato um servo do kray.



Esquifes do Caos: Os navios construídos e que saem do Porto Jayeed têm muitas formas, mas quase todos são montados com materiais que se parecem com os navios terrestres. Ao invés de vento, esquifes do caos navegam em correntes fractais geradas pela efervescência eterna da rede de energia escura. Navegar por essas correntes é possível graças às velas especiais feitas da seda de seres-espinhos combinadas com a pura força de vontade do piloto ou do capitão.

Esquifes do caos diferente navegam por rotas diferentes. Alguns viajam por vários escolhos ao redor de Ardeyn para fazer negócios com residentes, alguns encontraram um porto seguro em uma ou duas das luas que circulam a recursão (embora navegar muito perto de Ardeyn — especialmente sobre ela — tenha o risco do esquife ser atraído pela gravidade de Ardeyn e, de lá, a queda é repentina), mas os mais aventureiros viajam até o Strange, procurando tesouros. As coisas procuradas incluem recursões desconhecidas que possuam fronteiras abertas, sementes de realidade, cifras, espirais violetas e, a mais rara e valorizada de todas, sementes entrópicas. Às vezes, as tripulações de esquifes do caos fazem negócios com entidades que encontram no Strange (como os Nmidon), fogem de ou caçam criaturas (como os kray) ou são devorados por elas e nunca vistos novamente (como acontece caso encontrem um planetívoro).

Combatentes de Kray: Uma guilda baseada em Porto Jayeed conhecida como os Combatentes de Kray possui vários esquifes do caos, mas tem bem mais membros do que lugares permitidos nesses esquifes. Isto é porque membros individuais são contratados por outros navios que os utilizam como guardas contra possíveis problemas no Strange. Muitos esquifes do caos têm pelo menos um combatente de kray a bordo, apesar das chances de um navio específico ser atacado por um kray ou outra entidade do Strange não serem especialmente altas. Como resultado, a maioria dos combatentes de kray recebem seu pagamento sem terem que levantar

MURMÚRIOS DA ORÁCULO EM MANDARIEL

Procura-se Marinheiros: O que é um esquife do caos sem tripulação? Capitães de navios em Porto Jayeed estão sempre dispostos a contratarem tripulantes para viagens pelas margens de Ardeyn, tentando encontrar aqueles que não sofram da Praga do Strange, uma doença comum para os que são novos ao fervor incessante do Strange.

Domo do Campeão: Acha que tem o que é preciso para ganhar um prêmio sob o domo? Inscreva-se e descubra! Lute somente o quanto quiser - saia a qualquer momento! Pelo menos, é isso que os coletores de apostas prometem a quem não tem coroas o suficiente para cobrir o custo da sua aposta. Por que usar moedas quando alguém pode se oferecer na arena?

Máscaras Púrpuras: Os membros da guilda dos ladrões em Marhaban são vistos usando máscaras púrpuras distintas (quando são vistos). Os Máscaras Púrpuras são compostos por assassinos, espiões e ladrões. Dizem nas ruas que os Máscaras Púrpuras realmente trabalham para um dos Cinco Príncipes, mas qual deles é um tópico altamente debatido nas cafeterias de Marhaban.

Kray, página 277

Capitão Tethis: nível 5

Nmidon, página 226

Nmidon pronuncia-se n-MID-ã: "MID" como em "CIDade".

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Piratas de vidro são humanos e qefilim que viajam em navios que deslizam no Deserto de Vidro. Contudo, alguns navios "fantasma" são tripulados por piratas realmente feitos de vidro. Ou assim dizem os contadores de história de Kuambis.

suas lanças. Por outro lado, ter guerreiros capazes a bordo versados no caminho e preparados para combater kray pode valer seu peso em ouro se seus serviços forem necessários.

Muitos combatentes de kray individuais adquiriram reputações coloridas, incluindo Jaustin, o Verde, que matou um kray com sua mente; Kallor Mashhur, que dizem ser mais forte que um golem; e Gladia, a Lança, cuja lança mágica tem um espírito consciente e faminto em sua ponta.

KUAMBIS

Kuambis é uma vastidão desértica desolada, principalmente conhecida como lar de dragões, sark e párias. Nenhum grupo ou entidade governa Kuambis, uma vez que a terra seca está sempre sendo contestada por dragões beligerantes que mantêm humanos, qefilim e dragões inferiores como escravos. Ruínas e mistérios são abundantes, pois Kuambis também foi o local lendário de muitas batalhas ancestrais durante a Era Mitológica. Muitos dos dragões de Ardeyn fazem suas tocas em Kuambis porque desejam descobrir as relíquias de seus ancestrais dracônicos e reivindicar poder suficiente para tomar toda a Ardeyn para si próprios. Sem as Encarnações ou o Criador para dizer o contrário, o que pode evitar que Ardeyn se transforme num reino de dragões? É uma sorte para a maioria das criaturas que os dragões geralmente não se dão bem uns com os outros e que poucos desejam voltar a servir Lotan, seu mestre do passado.

DESERTO DE VIDRO

Grande parte de Kuambis é agora composta pelo Deserto de Vidro que, segundo a lenda, foi onde ocorreu a batalha final entre os exércitos de Lotan e os do Criador e suas Encarnações. Tenha sido por uma detonação ou várias, as muralhas do Salão do Criador, um vasto castelo de vidro, foram destruídas e derretidas quando Lotan ardeu mais quente, tornando-se o Deserto de Vidro. Abaixo dele, nas bolhas e depressões, aventureiros podem descobrir incríveis artefatos da Era Mitológica.

A superfície, que não é uma planície de vidro refletivo, é coberta em dunas móveis de areia cintilante composta de partículas de vidro. Quando os ventos sopram sobre o Deserto de Vidro, eles podem cortar a carne dos ossos das criaturas vivas. Piratas de vidro andam em "barcos a vela" que patinam sobre lâminas finas mágicas.

CIDADELA DO TORMENTO

Esta cidadela desordenada é cercada por uma cidade cambaleante de bandidos, invasores, rufiões, escravagistas, piratas de vidro e piores. A Cidadela é o único lugar em Kuambis onde os dragões não podem ir, graças ao Pacto

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Vermelho que fizeram há muito tempo. O pacto é motivo das raças inferiores serem tão numerosos nas ruas. Por outro lado, sem o estado de direito para domar as paixões dos moradores, a Cidadela é um lugar perigoso para se viver. É também o único lugar que oferece itens ilícitos selecionados, escravos, algumas feitiçarias sombrias e, mais importante para o resto do mundo, o Tormento.

O Tormento: A Cidadela recebeu seu nome por causa da sua competição anual realizada durante o mês de Alvorada. O Tormento atrai pessoas de todas as partes de Ardeyn, mesmo aquelas que normalmente não estão dispostas a arriscar a serem roubadas, presas ou mortas para competir. Os competidores que são ricos o suficiente contratam guarda-costas para protegê-los enquanto estão lá, mas a maioria dos concorrentes é de sonhadores desesperados sem um punhado de coroas em seu nome.

O Tormento é um confronto com dragões. O Pacto Vermelho que mantém os dragões fora da Cidadela tem uma exceção, durante as duas semanas do Tormento em Alvorada, os dragões podem entrar, desde que se limitem à arena, e somente se o dragão trouxer um prêmio pelo qual valha a pena lutar — um do próprio tesouro do dragão. Este prêmio é geralmente um baú cheio de moedas, cifras e artefatos.

Uma equipe de quatro desafiantes mortais luta contra o dragão, de acordo com regras de combate relativamente flexíveis. Se o dragão vencer, ele pode optar por levar os sobreviventes como escravos ou comê-los e reivindicar os equipamentos que eles têm para o seu tesouro. Se o time de mortais vencer, eles recebem o prêmio do dragão. O dragão quase sempre vence. Os raros dragões que perdem se renderão ao invés de morrer, o que significa que a equipe de mortais recebe um grande

"A implacável hostilidade mútua entre qefilim e dragões, como exemplificado durante o anual Tormento de Kuambis, é uma sobra da Era Mitológica". ~Rhynedacum, historiador e aventureiro qefilim

MONTANHAS AHLAN

As Montanhas Ahlan passam por Mandariel, Kuambis, até o território reivindicado pelo Traidor. Apesar de ser o lar de pelo menos uma hidra, vários dlammas sombrios e outras criaturas perigosas, como ferro, metais preciosos e pedras preciosas são extraídos da montanha. Um trio de picos altos conhecidos como as Três Irmãs observam as rotas fluviais e de caravanas que levam ao sul das bordas da margem sul do Oceanus, através de uma série de passagens rumo à Cidadela do Tormento, em Kuambis. Em algumas noites do ano, as estrelas descem e iluminam dos picos durante várias horas antes de voltar a subir, mas ninguém sabe com que objetivo.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

O Traidor

Além de Lotan, o Traidor é a criatura mais temida em Ardeyn. E ele deve ser - o Traidor considera toda Ardeyn como um constructo falho que deve ser dissolvido. Ele considera que o povo de Ardeyn são simples sombras do código do computador, sem uma centelha consciente. E, como consequência, ele não acredita que nada que faça em sua fortaleza seja "maligno" como um meio para um objetivo. Ele não é um cara mal - apenas um cara que se ferrou, ou assim ele diz a si mesmo e aos seus confidentes mais próximos (que são seus tenentes de pele translúcida).

O Traidor tornou-se o que é quando a consciência de um humano da Terra chamado Jason Cole foi colocada na Encarnação de Guerra, quando Ardeyn foi compilada no Strange. A dissonância mental entre ser um programador de vinte e seis anos de idade da Terra e ao mesmo tempo uma Encarnação divina de milhares de anos de Ardeyn foi demais. A história da Guerra era de ressentimento contra o Criador pelo fato do Criador aceitar os humanos. Isso, combinado com os ressentimentos que Cole ainda carregava da Terra, levou à Traição.

Atualmente, o Traidor divide seu tempo em várias Fundições, além de viagens ocasionais para o próprio Strange, onde ele procura cifras, novas habilidades e até mesmo aliados. Embora nunca tenha dito isso em voz alta, os objetivos do Traidor vão muito além de tomar Ardeyn. Se pudesse, Cole tomaria a Terra, se tornando um planetívoro local.

O símbolo circular da Coroa do Traidor realmente mostra um anel bem precioso para o Traidor. Chamado de Anel da Guerra, o elo real possui várias propriedades místicas, embora a maioria desses poderes tenha sido perdida quando o Criador foi morto.

Longa Viagem, página 181

Dlamma, página 265

prêmio, mas cria um terrível inimigo no processo. Todos os anos, surgem boatos de que um orador dos dragões entrou no Tormento, mas, até agora, nenhum desses rumores foram comprovados.

Orador dos Dragões: Um orador dos dragões é um humano que ainda tem os poderes de um cavaleiro de dragões da Era Mitológica. Quando Lotan criou os humanos para serem seus servos, uma linhagem selecionada entre eles cavalgava os dragões para a guerra, assim como alguns qefilim cavalgavam dlammas. Um cavaleiro de dragões com controle completo dos seus poderes poderia controlar dragões com um olhar, um sussurro ou um toque. Quando os humanos se voltaram contra Lotan, os cavaleiros de dragões desistiram de suas montarias e seus números reduziram através dos séculos. Hoje, muitos que alegam serem oradores dos dragões são charlatães ou estão mentido para si mesmos e, se forem tolos o suficiente para tentar a sorte no Tormento, rapidamente aprendem o erro da sua forma de pensar.

Histórias sugerem que, durante a Era Mitológica, qefilim ancestrais usavam o serviço de estrelas.

Terras Fronteiriças

As Terras Fronteiriças (às vezes chamadas de Terras Fronteiriças do Strange) é uma faixa de terra de aproximadamente vinte e quatro quilômetros ao redor das Terras do Dia. Nas Terras Fronteiriças, as Sete Regras começam a falhar e a terra cede para os penhascos das margens de Ardeyn. Além das margens, existem vários pedaços discretos de terrenos livres flutuantes chamados escolhos. Assim como as Terras do Dia, as Terras Fronteiriças têm vários territórios, embora muitos sejam pequenos e ruins. O maior e mais famoso também é conhecido e temido em toda Ardeyn: Megeddon.

As margens de penhascos de Ardeyn levam a uma longa queda, pois Ardeyn é essencialmente plana, embora seja espessa. Na maioria dos lugares perto do topo, os penhascos são placas fragmentadas de rocha escura que têm a espessura de Ardeyn, 161 km. Embora os penhascos sejam íngremes no topo, a inclinação diminui mais embaixo, o que significa que objetos e criaturas que caiam da margem nem sempre caem direto no Strange - embora possa parecer para aqueles que estejam em cima do penhasco e olhem para baixo. O que realmente acontece é que os objetos caem alguns quilômetros (5 km), depois se estilhaçam em uma parte mais profunda da face do penhasco cuja inclinação é menos severa. Se algo sobreviver à queda (ou descer até a área onde a inclinação reduz, chamada de zona de término), é possível vagar pela inclinação, embora ela continue incrivelmente íngreme.

Exploradores e andarilhos do penhasco de uma guilda chamada Longa Viagem escalam as inclinações regularmente. Aqueles que tiverem azar ou não tomarem cuidado rolam caminho abaixo até a linha de término, uma faixa ao redor da lateral de Ardeyn à cerca de 80 km para baixo. É aí que a inclinação inverte e fica negativa. Qualquer coisa que caia dessa parte final realmente cai no Strange.

Os escolhos são pedaços fragmentados das Terras Fronteiriças que permanecem flutuando nas ondas do Strange, embora tenham perdido a conexão física com o resto de Ardeyn. Uma parte das Sete Regras evita que eles não fiquem presos a nada e sejam levados pela agitação, mas a natureza híbrida dessas ilhas as transformam em lugares extremamente perigosos. Às vezes, eles estão infestados com a influência de planetívoros, em outras com bandidos especialmente perigosos de Ardeyn - raramente um escolho é um lugar de maravilhas e alegrias.

Além disso, o clima nas Terras Fronteiriças é atroz. As temperaturas são normalmente habitáveis, mas podem variar muito. Um dia elas podem cair até o congelamento em minutos, criando nevascas. No outro, um vento quente como uma fornalha ameaça causar insolação àqueles sem a proteção adequada. Sejam quentes ou frios, os ventos podem soprar ao longo das margens e transformarem em tornados

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

vastos, capazes de varrer toda e qualquer estrutura solta até sua destruição.

Apesar de todos esses perigos, aventureiros e resgatadores são atraídos para as Terras Fronteiriças porque eles podem coletar cifras assim como outras pessoas em Ardeyn coletam conchas nas margens do Oceanus, embora não tão prolificamente.

MEGEDDON

Megeddon é um território das Terras Fronteiriças totalmente sob controle do Traidor. De fato, o território todo é uma cidadela de ferro massiva, negra, do tamanho de uma cidade, onde o Traidor e seus homúnculos vivem. O símbolo de Megeddon é um diadema negro de espinhos, que os forasteiros presumem ser uma coroa - uma coroa disposta ao contrário da de Hazurrium, assim chamada a Coroa do Traidor.

Megeddon é habitada quase totalmente por cópias do Traidor que ele chama de homúnculos. Homúnculos têm três tipos: verdes (furiosos bestiais), vermelhos (versados em guerra, debilitados no resto) e alguns claros (os tenentes do Traidor, os mais próximos de serem cópias perfeitas).

A ferocidade dos homúnculos verdes e a habilidade com armas dos homúnculos vermelhos dá a Megeddon uma vantagem considerável, mesmo contra nações que têm uma força de combate bem maior, como o Rainhado e Mandariel. Adicione a isso as habilidades épicas do próprio Traidor e é fácil ver porque Megeddon mantém os inimigos longe.

FORTALEZA DE MEGEDDON

Apesar do seu tamanho impressionante, a fortaleza abriga apenas alguns milhares de criaturas, quase metade delas homúnculos. A planta da fortaleza é como uma meia lua, com muralhas espessas de metal que se curvam até o Strange, como se fossem a continuação de uma fortaleza muito maior que esta perdida em algum lugar da rede de energia escura. Torres de metal despontam das muralhas do segmento restante, vigiando as malditas Terras Fronteiriças.

Apenas algumas entradas estão visíveis no lado de Megeddon voltado para Ardeyn: três enormes portões de guerra grandes o suficiente para permitir a passagem de um dragão ou uma formação de tropa com cem homúnculos de largura.

A fortaleza contém um campo de manobras e de treinamento, armazéns cheios de armas mundanas, casernas e outras coisas úteis para uma base militar. Uma grande parte da

O Traidor ainda tem uma sensação residual do que era ser a Guerra. Como a Guerra, ele se opunha a Lotan e, como o Traidor, ele continua a fazê-lo, blasfemando a entidade ardente talvez com ainda mais veemência do que antes, talvez por que o Traidor veja subconscientemente uma lembrança que nunca admitirá.

Homúnculo, página 274

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Jonas Gallway: nível 5; seu cajado permite que ele escolha dois inimigos como alvo ao mesmo tempo em alcance longo — as criaturas afetadas sofrem 7 pontos de dano de fogo, 7 pontos de dano de gelo ou caem adormecidos por um minuto (ou até receberem um tapa vigoroso). O cajado tem teste de esgotamento de 1 em 1d20

fortaleza chamada de Zona Branca é reservada a visitantes.

Megeddon também tem áreas amplas e vazias com salas, túneis, tanques, jardins mortos e praças, sugerindo que a fortaleza pode ter sido uma antiga cidade qefilim reutilizada pelo Traidor como sua base.

Outra parte da fortaleza está fora do alcance de todas as criaturas, exceto os homúnculos. Ela contém os tesouros trancados onde armas mágicas, artefatos, cifras e troféus de conflitos anteriores são guardados em segurança.

Os porões de Megeddon recebem as Vasos de Corpos, onde as cópias do Traidor são cultivadas e amadurecidas.

Nos níveis acima dos Vasos de Corpos ficam as Fundições, algumas das quais incumbidas com a tarefa de criar armas e armaduras para equipar homúnculos, mas outras tem objetivos mais esotéricos. Estas Fundições são onde os tenentes de pele translúcida do Traidor supervisionam os vermelhos em vários experimentos feitos para aumentar o poder do Traidor de volta ao que era quando ele era a Guerra (ou melhor ainda, ultrapassar tal nível de poder). As Fundições incluem a Fundição do Poço, que tenta drenar a energia do Strange, a Fundição da Alma, onde os fragmentos de alma de escravos são retirados para estudo, a Fundição de Artefato, onde artefatos de Ardeyn e do Strange são estudados e catalogados, a Fundição de Contato, onde formas novas e melhores de conectar com a Terra e outras recursões são exploradas e, finalmente, a Fundição de Xenobiologia, onde os kray são mantidos no gelo caso sejam necessários no futuro para o Traidor.

Zona Branca: Uma grande parte de Megeddon é como um bairro pequeno em uma cidade maior e contém os alojamentos e câmaras de conferência separadas para embaixadores de outras nações e poderes. A qualquer momento, duas mil pessoas que não são homúnculos estão morando ou visitando a Zona Branca. Eles incluem mercadores (incluindo os Comerciantes da Estrada de Ferro), contratados, mercenários, aventureiros, escravagistas, contatos de informações e embaixadas de outras nações e poderes (embora poucos mostrem abertamente a lealdade à sua terra natal). Aqui, visitantes que estejam dispostos a arriscar uma morte direta causada por homúnculos suspeitos podem fazer negócios.

Projeto Setembro, página 155

Embaixada de Setembro: Os escritórios que fazem interface com o Projeto Setembro na Terra sempre estão no local. Mensageiros vêm e vão através da Embaixada de Setembro várias vezes ao dia, transladando em uma câmara segura usando um portal de translação com chave que aceita apenas aqueles tatuados com a Coroa do Traidor. Um aparato elaborado do Projeto Setembro na Terra geralmente entra através de um gargalo da embaixada, que é guarnecida por uma combinação de homúnculos vermelhos e escravos escolhidos por suas perícias de contabilidade e organização.

O humano que supervisiona o escritório é um homem da Terra chamado Jonas Gallway. Em sua forma transladada, ele é um qefilim com um cajado inscrito com feitiços mágicos. Gallway é eficiente e dedicado, mas, como a maioria dos humanos que trabalha em nome do Traidor, é possível que ele não perceba até onde o Traidor iria para ganhar poder.

Escravagistas: Fazer escravos é trair várias das Sete Regras de uma vez, o que transforma cada membro das guildas de escravagistas em Ardeyn em "pecadores". Algumas guildas de escravagistas (incluindo os Pastores da Lua Vermelha e os Compradores) administram um segmento dos seus negócios em Megeddon, com as bênçãos do Traidor. O Traidor permite os escravagistas porque precisa de espécimes para experimentos com bastante rapidez. Ele precisa de matéria prima tanto para seus Vasos de Corpos quanto para sua Fundição da Alma.

Vera, a Chicote: nível 6

A Lua Vermelha é um nome popular para a lua que havia recebido o nome da Encarnação da Guerra.

A escravagista fora-da-lei Vera, a Chicote (uma fundadora dos Pastores da Lua Vermelha) é notória em muitos territórios de Ardeyn, embora poucos a reconhecessem se a vissem. As histórias dos seus feitos vão além do inacreditável, mesmo para um lugar mágico como Ardeyn. Por exemplo, muitos duvidam que ela já laçou a Lua Vermelha com seu chicote. Por outro lado, o chicote de Vera é um artefato do próprio Strange e tem muitas propriedades que até mesmo Vera precisa usar pela primeira vez.

KRYZORETH

Ao longo da margem sudoeste das Terras Fronteiriças estão os Brutos de Kryzoreth. Os brutos normalmente considerados volumes grandes e sencientes que são parte pedra, parte vivos. Seus corpos formam uma série de colinas arredondadas que, de longe, parece um baleal que encalhou na praia. A origem dos brutos é incerta, embora eles não sejam de Ardeyn. Possivelmente, eles são os resquícios de uma tentativa de colonização de um planetívoro no passado. Eles podem ser superarmas arcanas inativas, sementes de uma nova colonização monstruosa ou algo totalmente alienígena. Seja qual for o caso, eles não se mexem. No entanto, dão um sonho estranho para aqueles que vivem nas proximidades.

As cordilheiras protetoras dos brutos abrigam cerca de 10.000 pessoas em toda a região.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Os moradores de Kryzoreth dependem das cordilheiras para se abrigarem do tempo que castiga as Terras Fronteiriças (tornados nunca chegam a um quilômetro e meio de um bruto e as temperaturas não têm extremos) e também parecem ter um contentamento especial com os sonhos. Cada nativo (e aqueles que se tornaram nativos) compartilha o mesmo contentamento, tranquilidade e forma pacífica e eles atribuem isso ao "sonho". Contudo, os visitantes em Kryzoreth caracterizam o sonho que experimentam como um pesadelo indescritível e geralmente evitam dormir através do uso de bebidas estimulantes ou magia.

As famílias de Kryzoreth com os sonhadores mais talentosos reivindicam ter sangue nobre (embora não seja certo como os nativos de Kryzoreth medem um "sonho talentoso") e essas famílias moram em cavidades dentro dos próprios brutos. A profundeza dessas cavidades e túneis é desconhecida, embora as histórias sugiram que elas permitam a entrada em uma terra dos sonhos literal.

Andarilhos do Penhasco: A guilda da Longa Viagem tem sua sede em Kryzoreth, em uma cidade chamada Despenhadeiro. Os membros da guilda são normalmente chamados de andarilhos do penhasco. Andarilhos do penhasco normalmente não são nativos de Kryzoreth e consideram os sonhos inquietantes, mas carregam amuletos de pedra do sonho feitas por um membro feiticeiro da alma para manter tais sonhos afastados.

Os andarilhos do penhasco são interessados em explorar as laterais de Ardeyn, porque a percentagem de cifras que podem ser encontradas ao redor da zona de terminação (onde as inclinações laterais dos penhascos de Ardeyn ficam negativas) é pelo menos duas vezes maior do que ao longo das Terras Fronteiriças. A venda de cifras é um negócio lucrativo. Contudo, os andarilhos do penhasco não enfrentam apenas a "queda final" no seu trabalho, mas também uma variedade de criaturas monstruosas e climas extremos nas laterais do mundo.

Comerciantes da Estrada de Ferro: O motivo pelo qual Kryzoreth não está isolada do resto de Ardeyn é a Estrada de Ferro, que é uma caravana e guilda de mensageiros que originalmente ganhou a maioria das suas coroas ajudando os membros da Longa Viagem a venderem as cifras coletadas nas áreas mais civilizadas de Ardeyn. A Estrada de Ferro (que tem esse nome por causa dos calçados de ferro das montarias) faz caravanas comerciais regulares a partir de Kryzoreth através das Vastidões Verdes até o Porto Talaat, em Oceanus, e depois para Hazurrium, Mandariel, Kuambis e, por fim, de volta a Kryzoreth nas Terras Fronteiriças. Com o tempo, começaram a ser usados como mensageiros, comerciantes associados para mercadores que não queriam arcar com os custos da sua própria caravana e companheiros de estrada para aventureiros que desejam um pouco de segurança adicional em troca de trabalho como guardas extras. Rumores dizem que a Estrada de Ferro também envia caravanas para Megeddon e a Corte do Sono.

A Estrada de Ferro mantém vários caravançarais ao redor de Ardeyn. Essas estalagens elaboradas de beira de estrada atendem a todos os tipos de caravanas comerciais (não só da Estrada de Ferro) e, às vezes, a viajantes solitários que tenham coroas suficientes. As estruturas são quadradas com um amplo pátio central, onde os mercadores montam barracas para negociar seus itens com outras caravanas. As seções cobertas ao redor do pátio contêm acomodações, uma sala comunitária, lojas de alimentação e outros confortos da estrada. Além de fornecer abrigo, dizem que os caravançarais são locais de descanso e celebração, onde itens e experiências ímpares podem ser encontrados ou alugados.

MURMÚRIOS DA ORÁCULO EM MEGEDDON

Homúnculo Desgarrado: Um tenente de pele translúcida do Traidor se desgarrou e ficou louco, fugiu para as Terras Fronteiriças e agora vaga por outras partes de Ardeyn, causando morte e destruição para tudo que cruza o seu caminho. Está sendo oferecida uma recompensa para quem puder impedi-lo, embora não seja claro quem está oferecendo tal recompensa.

Poeira Estelar: Em uma faixa de um quilômetro e meio ao redor da fortaleza de Megeddon, cai uma chuva de material brilhante, aparentemente das próprias estrelas. Aqueles que desafiam as muralhas da terrível fortaleza podem coletar essa suposta poeira estelar. Se jogada sobre uma criatura, a poeira estelar dá ao recipiente 2 pontos de Armadura por um dia. A poeira se inflama e queima o tempo todo, causando 1 ponto de dano por rodada até sumir totalmente. Aqueles que a usarem dessa forma tem maior sucesso se tiverem algum tipo de resistência ao fogo com antecedência.

A Mansão de Sangue: Nove irmãs moram em uma velha ruína qefilim em um algum lugar ao longo da fronteira entre Kuambis e Megeddon. A família inteira já morou lá - uma família que aparentemente teve a proteção do Traidor por alguns anos, possivelmente por um serviço prestado por um ancestral. Em uma noite de sangue, as irmãs mataram seu pai, mãe e irmãos e, diz a lenda, fizeram um pacto com Lotan. Foi quando o Traidor inverteu sua proteção e colocou um prêmio pelas cabeças das Lotanistas. Antes do prêmio ser coletado, a Mansão de Sangue desapareceu, embora reapareça de tempos em tempos ao redor das margens de Megeddon, como se não ousasse ficar no mesmo lugar por muito tempo. Viajantes que se oponham ao Traidor podem encontrar ajuda daquelas que vivem lá, mas se as irmãs realmente servem a Lotan, tal serviço provavelmente terá um preço muito alto.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Adagas Solitárias: Os Adagas Solitárias são um nome que os pais usam para assustar seus filhos e que nobres usam para causar medo no coração de seus inimigos. É o grupo mais infame de assassinos em Ardeyn e sua matriz fica em algum lugar de Kryzoreth (embora isto seja um segredo conhecido por poucos). Os membros usam os mesmos amuletos supressores de sonhos que os andarilhos do penhasco e todos os outros que ficam por muito tempo em Kryzoreth e não querem "tornarem-se nativos".

A chefe dos Adagas Solitárias, uma qefilim chamada Taw, é uma mestre da ilusão. Ela pode esconder sua presença, parecer outra pessoa e, potencialmente, fazer o alvo contratado acreditar que ele está atravessando a rua, quando está de fato caminhando rumo à margem da própria Ardeyn.

Taw: nível 5, nível 7 em tarefas relacionadas a criar ilusões

Mercadores inescrupulosos, nobres com um olho na sucessão, necromantes que precisam de mais matéria prima ou vilões que desejem acabar com aventureiros intrometidos podem contratar uma dupla de Adagas Solitárias para tomar conta dos negócios.

SÉTIMO SENTINELA

Uma estátua de pedra de tamanho espetacular está erguida ao longo da parte oeste das Terras Fronteiriças, olhando para o Strange. Chamada de Sétimo Sentinela por ser a única das sete que sobreviveu até o presente, a estátua espera para defender o mundo. Alguns dizem que os sentinelas se moveram e lutaram durante a Era Mitológica, mas a Oráculo de Ardeyn pensa o contrário. A Oráculo diz que os sentinelas não foram projetados para combater Lotan, mas já estavam vinculados na forma do mundo de Ardeyn. Ao invés disso, foram colocados para vigiar os irmãos de Lotan. As Encarnações sabiam como acordar os sentinelas, um segredo que, segundos vários rumores, passou para

IRMÃOS DE LOTAN

Exceto pela Oráculo, nenhum registro menciona sobre os irmãos de Lotan. Isto levou alguns a acusarem a Oráculo de estar errada ou inventar intencionalmente histórias fabulosas para ampliar ainda mais sua reputação de onisciente. Uma coisa é certa: Se os irmãos de Lotan - seja o que ou quem isso significar - realmente precisam ser vigiados, um único sentinela restante dos sete que existiram provavelmente não será o suficiente.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

a proteção do Rainhado. Se for verdade, isso poderia explicar por que a nação de Mandariel fica satisfeita com combates na fronteira e outras maquinações e nunca realmente declarou guerra aberta contra a nação rival no norte. Se o Sétimo Sentinela levantasse, ele destruiria qualquer nação nas Terras do Dia ou Terras Fronteiriças, incluindo Mandariel, e poderia até mesmo aniquilar o próprio Traidor.

CÂMARA DA NOITE

A Câmara da Noite é uma série extensa de túneis, cavernas, mares e rios subterrâneos e câmaras abaixo de Ardeyn. Estes túneis e câmaras são coletivamente chamados Estradas do Lamento e o Núcleo do Coração.

Na Câmara da Noite, os espíritos dos mortos caminham, perseguidos por lobos umbrosos até serem coletados pela Corte do Sono. No centro da Câmara da Noite, o coração do Pecador está preso por correntes no Núcleo do Coração. Mais próximo à superfície, outras criaturas habitam na escuridão.

A área total da Câmara da Noite, considerando seu alcance tridimensional, é pelo menos igual a todas as terras na superfície de Ardeyn, embora poucos percebam isso — geralmente por que muitos não gostam de pensar na Câmara da Noite. Por quê? Porque eles não querem pensar no lugar onde suas almas imortais ficam presas no fim. O acesso à Câmara da Noite não é especialmente difícil — muitas cavernas da superfície, minas e até mesmo tumbas profundas se conectam a túneis antigos que se transformam em entradas para passagens mais profundas.

ESTRADAS DO LAMENTO

As Estradas do Lamento são os túneis e câmaras que preenchem a Câmara da Noite. Ao longo dela existem espíritos, demônios, lobos umbrosos e, às vezes, criaturas e organizações nativas das Terras do Dia, incluindo suas ruinas, lares e minas (alguns recém cavados, mas com maior frequência moradias antigas).

As Estradas do Lamento são principalmente compostas por túneis labirínticos e câmaras frias. Nesses caminhos sinuosos, os espíritos dos mortos parecem ser atraídos. Um espírito que ache o caminho até a Câmara da Noite vaga pelas estradas sombrias infinitas até ser atropelado e devorado por uma alcateia de lobos umbrosos ou descerem mais no Núcleo do Coração, onde os fogos de Lotan o envolvem, o transformando em um demônio de cinzas fiel ao Pecador. A Corte do Sono interfere nesse processo, enviando juízes umbrosos para andarem pelas Estradas e coletarem espíritos perdidos antes que sejam tomados pelo Pecador.

Embora a Corte do Sono seja a força mais conhecida nas Estradas do Lamento (e na Câmara da Noite como um todo), existem outros lugares com reputação, incluindo o Mar Malah e a Tumba de Todos os Desesperos.

DESTINO DA "ALMA"

Se uma criatura de qualquer recursão for morta em Ardeyn, diferente da Terra e de muitas outras recursões, o personagem poderá continuar existindo como um espírito. Por causa disso, um PJ tem o potencial de ser resgatado da Câmara da Noite e voltar a um corpo vivo, se os PJs forem engenhosos ou poderosos o suficiente para tentar isso (uma aventura perigosa, com certeza). Se um PJ morrer em uma recursão diferente ou no Strange, entretanto, mesmo os nativos de Ardeyn não terão a mesma possibilidade de redenção e existência renovada. Da mesma forma, se alguém viajar para Ardeyn através de um portal impróprio, sua "alma" não desce para a Câmara da Noite quando morrer.

O Acervo suspeita que, com a conivência do DRE, pessoas despertas poderosas na Terra que tenham doenças terminais podem viajar para Ardeyn antes de morrerem.

SALÕES DE ADAMAN

Os Salões de Adaman foram cortados e escavados por uma coalizão de Qefilim da Tradição e Qefilim do Comércio. Os salões, que eram parte cidade, parte mina de trabalho, eram famosos por sua riqueza e esplendor, mas faz muito tempo. Agora, os salões são o covil do mal. Sark, hidras, espíritos da fúria, lobos umbrais e demônios habitam seu interior. Os tesouros dos qefilim ancestrais permanecem no interior de Adaman, parte do que pertence aos residentes atuais.

Um grupo de aventureiros-garimpeiros conhecidos como Coda Perdida tem patrulhado os salões e estabelecido operações de mineração, embora seja difícil, por causa dos ataques quase diários das criaturas. Embora não seja geralmente conhecido, a Coda Perdida vem de Ruk. Não se sabe o que podem estar procurando, mas seu líder, Kuvan Thema, conduz todos que respondem a ele com um zelo quase religioso.

Kuvan Thema: nível 5, nível 7 para todas as tarefas relacionadas a persuasão, disfarçar e enganar

Sala Púrpura: Muitas áreas nas ruínas dos Salões de Adaman permanecem trancadas, sem nunca terem sido violadas pelas sucessivas ondas de criaturas que tomaram a área após os construtores qefilim originais partirem. Quando

Lobo umbroso, página 280

Juiz umbroso, página 288

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

As palavras mágicas geralmente não fazem sentido. Mas a passagem toda é longa e complexa, exigindo alguns minutos para ler completamente.

De acordo com os registros do Acervo, a recursão acessível através da Fenda do Grito não oferece novos focos a quem entra. Em vez disso, ela a translada na forma de pequenos insetos que logo perdem suas capacidades cerebrais superiores.

tais áreas são abertas, elas contêm túmulos de qefilim ancestrais ainda usando seus enfeites mágicos, artefatos malignos, criaturas mantidas em estase como uma prisão ou tesouros. Contudo, a Sala Púrpura contém algo menos óbvio, mas muito mortífero: uma praga mágica que é tanto letal quanto senciente. Para fazer efeito, as palavras impressas nas paredes devem ser lidas (em voz alta ou para si mesmo).

Fenda do Grito: Este poço assustador tem 15 m de diâmetro. Ele atravessa uma parte dos Salões que já foi uma cidade. Contudo, as estruturas qefilim dos arredores parecem ter explodido para longe do poço. O vento grita quando o ar próximo é sugado para a fenda. O poço tem 91 m de profundidade, direto para um portal de translação que leva para uma recursão diferente. A recursão está aparentemente se decompondo, suas regras desabando e seu ambiente é tóxico para criaturas despertas.

CORTE DO SONO

Muitos reinos e instituições dos qefilim ancestrais desmoronaram, lembrados apenas nas lendas e nas ruínas espalhadas. Ardeyn. Daquelas que sobraram, a Corte do Sono é de longe a mais misteriosa e temida. É o resto do reino da Encarnação da Morte.

Uma câmara central abaulada com 91 m de altura é a "corte" física da Corte do Sono e, lá, os negócios do reino são realizados de dia e de noite. Um planetário de Ardeyn descrevendo a sol da terra, as luas e algumas das estrelas mais importantes está pendurado no teto do domo. Um grupo de câmaras subsidiárias abauladas, compartimentos, túneis e catacumbas profundas se conecta ao compartimento principal.

A Corte do Sono é composta principalmente por qefilim que são mortais, mas aprenderam um pouco do talento dos seus ancestrais.

O negócio da Corte do Sono inclui a coleta de espíritos perdidos e, depois de coletados, uma avaliação pelos magistrados de espíritos. Um magistrado pesa a quantidade de pecado que uma alma tem e, dessa medida, determina o destino final do espírito. Espíritos geralmente enfrentam cinco destinos diferentes, mas apenas quatro desses destinos são escolhidos para eles por um magistrado:

Andarilho do Sonho: Muitos espíritos acabam como andarilhos do sonho. Eles não são bons, ou maus, ou significativos de outra forma que precisem de um tratamento

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

especial. O espírito se torna um andarilho do sonho quando é investido em uma das milhares de urnas armazenadas em Catacumbas do Sonho cuidadosamente dispostas abaixo da Corte do Sono. Depois de investido, um andarilho do sonho vaga através de reinos de sonhos geralmente agradáveis e pode visitar as pessoas amadas ainda vivas em seus sonhos, se estas pessoas visitarem o lugar onde os restos físicos do espírito foram enterrados (como no Caminho dos Mortos). Alguém com poder sobre os espíritos poderia chamar ou perguntar andarilhos do sonho de forma remota. Além disso, se um solicitante visitante for convincente o suficiente, um andarilho do sonho poderia ser libertado de sua urna e dado ao solicitante.

Reencarnado: Muito poucos espíritos são tão justos ou importantes (ou, segundo alguns, pagaram uma grande indulgência com antecedência) que são selecionados para a reencarnação. A forma da reencarnação do espírito varia de caso a caso - alguns espíritos voltam como recém-nascidos com memórias da vida passada, outros como adultos em novas formas, uns como artefatos mágicos e muito poucos voltam iguais a antes de morrerem.

Observador Imortal: Espíritos com uma grande carga de pecado não se tornam andarilhos do sonho, nem são escolhidos para reencarnarem por seus bons trabalhos. Contudo, eles ainda reencarnam, de certa forma: eles são imbuídos em imagens alto e baixo relevo escavadas ao longo dos túneis subterrâneos das Estradas do Lamento e das passagens conhecidas que levam até o Núcleo do Coração, onde o coração de Lotan queima. Observadores imortais são sentinelas insones que protegem contra intrusos vivos e demônios, pois tanto os vivos quanto os mortos temem seu escrutínio. Observadores imortais não podem ser invocados, mas pessoas com poder sobre os espíritos podem fazer perguntas a eles de forma remota.

Aprisionado: Espíritos pesados com pecados e poderes residuais são perigosos — são os mais atraídos para Lotan e se transformam em demônios poderosos se completarem sua jornada. Eles também têm como voltar à vida (ou, às vezes, a morte em vida) para continuarem seus atos malignos. Por causa dessa última tendência, uma parte específica das catacumbas é separada para eles. Cada prisioneiro tem sua própria cela selada e cada um é imbuído em uma bola de ferro acorrentada ao piso da cela. Os aprisionados não podem ser invocados ou responder perguntas de forma remota feitas por pessoas com poder sobre os espíritos.

Demônio: Demônios são os espíritos que passam pelas redes de juízes umbrosos e magistrados de espíritos e encontram o caminho até Lotan. Eles se tornam entidades pervertidas de um mal irredimível. Aqueles com poder sobre os espíritos podem às vezes invocar ou fazer perguntas a um demônio de forma remota, mas demônios não são espíritos simples. Invocar um, mesmo por acidente, pode acabar com a pessoa que pergunta sendo possuída pelo mal.

POÇAS ESPIRITUAIS

Poças espirituais são fontes valiosas de magia livre que se condensam em algumas áreas da Câmara da Noite como poças de água, exceto que a água brilha com uma essência quimérica. É difícil encontrar cavernas com poças espirituais, mas elas são extremamente valiosas, o que é um dos motivos pelos quais os aventureiros enfrentam os perigos da Câmara da Noite. Os moradores vivos da câmara (incluindo a Corte do Sono) às vezes habitam áreas ao redor de poças espirituais para drenar sua magia.

Alguém treinado no uso da mágica das poças espirituais pode manifestar vários efeitos impressionantes enquanto estiver adjacente a uma. Os efeitos normalmente incluem a habilidade de teleportar entre poças visitadas anteriormente e a habilidade de modificar qualquer teste de tarefa, ataque ou defesa em três passos a favor do usuário. PNJs poderosos ocasionalmente constroem covis dentro dessas áreas para capitalizar os benefícios que uma poça espiritual confere.

Descanso do Viajante: Visitantes vivos, solicitantes e comerciantes que vêm até a Corte do Sono precisam ficar em algum lugar. Tal lugar é um domo de tamanho médio gravado com observadores imortais treinados para deixar os vivos passarem em paz, desde que cada um carregue um passe na forma de uma pedra preta especial. Lareb Nume, um qefilim que supervisiona o Descanso do Viajante, entrega essas pedras pretas àqueles que aparecem no portão e pedem para entrar. Um viajante vivo pode ficar em segurança na Corte do Sono até a que a pedra se desfaça totalmente em poeira.

O Descanso do Viajante é um local parecido com um caravançarai, onde comerciantes montam barracas temporárias para vender comida a solicitantes e outros fazem negócios perante a Corte. Alguns dos itens à venda não podem ser encontrados em outra parte de Ardeyn e incluem pedras secas adicionais, elixires do sonho, medalhões espirituais e indulgências da morte. O Descanso do Viajante também tem acomodações e uma sala comunitária, onde visitantes podem se reunir e ouvir as proclamações de oficiais da Corte do Sono, incluindo Lareb.

Lareb Nume: nível 5

Lareb tira suas pedras pretas de um artefato chamado Poço Seco, encontrado em algum lugar na Corte do Sono.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

MURMÚRIOS DA ORÁCULO NA CÂMARA DA NOITE

Covil de Sark: Um grupo de sark tinha um covil no fundo da Câmara da Noite, mas viajava até a superfície para ataques durante a noite. Esses sark atacaram com sucesso uma caravana da Estrada de Ferro que carregava riquezas e um ídolo de poder especial que supostamente concede riquezas. Eles o carregaram de volta para seu covil, mas foram mortos por demônios atraídos pelo ídolo. As riquezas e o ídolo estão em algum lugar abaixo do solo, esperando serem encontrados por valentes ou tolos.

Cogumelos de Barrete: Muitos tipos de fungos crescem ao longo das Estradas do Lamento e muitos deles são venenosos, embora alguns espécimes sejam nutritivos e outras concedam visões estranhas e habilidades temporárias. O mais famoso é o barrete que, se preparado adequadamente, permite que o usuário veja alguns segundos no futuro. Se não for preparado direito ou ingerido demais, ele deixa o usuário louco.

Espírito da Encarnação: Muitos espíritos vagam pelas Estradas do Lamento, embora seja dito que um espírito seja a alma da Encarnação do Desejo original, que brilha com uma luz que queima tanto criaturas vivas quanto outros espíritos (incluindo demônios). Se alguém conseguir se aproximar do espírito e despertá-lo do seu transe milenar, o desejo do seu coração pode ser concedido.

Catacumbas: As catacumbas são passagens subterrâneas escavadas à mão abaixo da Corte do Sono. Quando um espírito é julgado por um magistrado de espírito da Corte e selecionado para ser um andarilho do sonho, o espírito é investido em uma das milhares de urnas de barro contidas lá. Além das urnas disposta no chão e em nichos especiais através das passagens de múltiplos níveis, as catacumbas também abrigam séculos de decorações, incluindo inscrições, pinturas, estátuas, ornamentos e outros itens que foram acumulados. Muitos destes foram usados por solicitantes e outros visitantes para identificar, imortalizar e mostrar respeito pelos mortos.

Dizem os rumores que muitas das inscrições, pinturas e outras decorações têm mensagens ocultas, ordens criptografadas e outros segredos colocados por algumas organizações de Ardeyn, tanto as extintas há muito tempo quanto as ainda ativas, de forma que não sejam descobertos (ou apagados) pelas outras. Se houver algo de verdade nesses rumores, a Corte do Sono não parece interessada em parar o fluxo de informações para novos visitantes e solicitantes nas catacumbas.

NÚCLEO DO CORAÇÃO

No centro da Câmara da Noite está o Núcleo do Coração. Encontrá-lo não é fácil. A Corte do Sono bloqueia quase todos os acessos que encontra até o Núcleo do Coração, deixando apenas um aberto para que possa canalizar o tráfego. Esta passagem é continuamente monitorada por observadores imortais, cuja atenção é a inimiga dos espíritos de todos os tipos, incluindo aqueles ainda dentro de corpos vivos. Outras passagens para o Núcleo abrem de tempos em tempos, embora ninguém na Corte tenha descoberto qual é o processo — é presumido que seja a vontade do próprio Lotan. A busca e a destruição de passagens recém-abertas para o Núcleo do Coração é algo que a Corte do Sono geralmente paga para que vários grupos de aventureiros façam.

O corpo de Lotan não está no Núcleo do Coração, pois seu corpo é toda a extensão de Ardeyn. Em vez disso, seu coração queima lá, preso por sete correntes incandescentes no centro de um mar de magma. O coração de Lotan não é um órgão rochoso, como se esperaria — em vez disso, ele assumiu a aparência de uma monstruosidade flamejante, vagamente humanoide, que passa os séculos lutando contra as correntes. Um miasma negro de demônios sem corpos, visíveis como flâmulas de fumaça com cinzas, giram ao redor da câmara, cantando para seu mestre com voz sem tom feitas para acalmar Lotan. Mas Lotan nunca pode ser acalmado, não até conseguir a liberdade — uma liberdade que destruiria Ardeyn e lançaria Lotan no Strange como uma entidade tipo planetívoro com conexão direta com a Terra. Isto provavelmente seria a perdição da Terra.

ARTEFATOS DE ARDEYN

Em Ardeyn, os artefatos geralmente são itens mágicos e arcanos criados durante a Era Mitológica. Enquanto estão em Artefato, eles parecem iguais (ou, às vezes, superam) os poderes das cifras, mas, como os equipamentos mundanos, artefatos geralmente não podem transladar.

Artefatos são ocasionalmente encontrados em ruínas antigas, nas mãos de PNJs poderosos ou como parte do tesouro de uma criatura feroz. Eles podem até mesmo serem comprados em cidades, mas isso ocorre bem mais raramente do que a maioria dos PJs gostaria. Poucos alegam forjar novos artefatos, embora esse número possa ser contados nos dedos de uma só mão.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ANEL DO VOO DO DRAGÃO

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um anel de ferro verde que parece um dragão enrolado no dedo.

Efeito: Quando o usuário ativa o anel, asas de dragão surgem das suas costas e ele pode voar por um minuto até um alcance longo. O anel não confere a habilidade de plainar ou fazer ajustes de precisão durante o voo.

Esgotamento: 1-2 em 1d20

ARMA DA ALMA

Nível: 1d6 + 3

Forma: Uma arma com runas branco-osso fumegantes que descrevem um feitiço que aprisiona almas

Efeito: Esta arma funciona como uma arma normal do seu tipo. Contudo, ataques com a arma são modificados em um passo a favor do usuário. Usar a arma desta forma não exige um teste de esgotamento. Algumas armas podem falar com a voz da alma vinculada e têm personalidades próprias.

Armas da alma têm uma variedade de possíveis habilidades secundárias que dependerão da alma conferida à arma quando ela foi forjada. O uso das habilidades secundárias de uma arma da alma exige um teste de esgotamento.

Teste	Efeito
01–10	Em um sucesso, causa dano adicional igual ao nível da arma de um tipo específico para a arma. Lance 1d6. Facilitador. 1 Fogo 4 Ácido 2 Frio 5 Decomposição de carne 3 Relâmpago 6 Trovão
11–30	O usuário pode fazer um teste de recuperação gratuito. Ação.
31–40	O usuário ganha +5 de Armadura contra um tipo de energia especifica do na primeira entrada por uma hora. Ação.
41–50	A arma age como uma arma da ruína espiritual. Facilitador.
51–75	Por uma hora, a arma é transformada em uma criatura cujo nível igual ao nível da arma. A criatura deve obedecer aos comandos do usuário. Ação para iniciar.
76–90	A arma pode atacar um alvo que o usuário possa ver até em alcance longo. Ela dispara um raio de energia do tipo especificado na primeira entrada que causa dano igual ao nível da arma. Ação.
91–00	Ataques com a arma são modificados em outro passo a favor do usuário. Facilitador.

Esgotamento: 1-3 em 1d100

ARMA DA RUÍNA ESPIRITUAL

Nível: 1d6 + 1

Forma: Uma arma com runas brilhantes gravadas mostrando a ruína espiritual

Efeito: Esta arma funciona como uma arma normal do seu tipo. Contudo, se o usuário usar uma ação para ativá-la, a magia de ruína da alma da arma é ativada por um minuto. Durante esse minuto, se ele tiver um sucesso, causa dano normal em uma criatura totalmente insubstancial, mais 3 pontos de dano adicionais em todas as criaturas.

Esgotamento: 1 em 1d100

ARMA LÍNGUA DE DRAGÃO

Nível: 1d6 + 2

Forma: Uma arma que ruge com chamas vermelhas quando ativada, deixando uma faixa de fumaça negra

Efeito: Esta arma funciona como uma arma normal. Se usá-la para atacar um inimigo, após um acerto bem-sucedido, o usuário pode decidir se ativa as chamas. Após a ativação, a lâmina incendeia o alvo, causando pontos adicionais de dano de calor igual ao nível da cifra. Este efeito dura um minuto após cada ativação.

Esgotamento: 1 em 1d100

ARMA RÚNICA DO ATAQUE

Nível: 1d6 + 1

Forma: Uma arma com runas azuis entalhadas no metal que prometem ferimentos inevitáveis.

Efeito: Esta arma funciona como uma arma normal do seu tipo. Contudo, ataques com a arma são modificados em um passo a favor do usuário.

Esgotamento: —

ARMA RÚNICA DO SANGUE

Nível: 1d6

Forma: Uma arma com runas vermelho-sangue que prometem causar dor entalhadas no metal.

Efeito: Esta arma funciona como uma arma normal do seu tipo. Contudo, ela sempre inflige 1 ponto adicional de dano.

Esgotamento: —

ASAS DO SOL

Nível: 1d6 + 1

Forma: Um manto. Quando usado, asas flamejantes se formam nos braços do usuário

Efeito: As asas podem ser aplicadas como

Artefatos que especifiquem "arma" podem ser qualquer tipo de arma que o mestre escolha entre as armas descritas em Equipamentos de Ardeyn na página 89. Mas, em caso de dúvida, é difícil errar ao escolher a forma de uma shamshir (cimitarra) ou talwar (shamshir grande).

Armas da Alma Amaldiçoadas: *Algumas armas da alma são amaldiçoadas de forma que, se ficarem esgotadas, elas exigem outra alma para assumir o lugar daquela anteriormente vinculada à arma. Isso significa que a alma do usuário atual será perdida, a menos que ele mate a criatura senciente mais próxima.*

Flechas e setas da ruína espiritual também podem ser encontradas. Tais itens são geralmente parte de um conjunto de doze peças dentro de uma aljava gravada.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

uma ação. O usuário pode voar uma distância longa a cada rodada (uma tarefa de Velocidade de dificuldade 1). Cada hora de uso ou nova aplicação das asas exige um teste de esgotamento.

Em combate, o usuário pode usar as asas como arma, causando 5 pontos de dano em combate corpo a corpo.

Esgotamento: 1-2 em 1d100

BAINHA DA ALMA

Nível: 1d6 + 2

Forma: Uma bainha para uma arma, geralmente de lâmina.

Efeito: Quando uma lâmina de qualquer tipo é embainhada em uma bainha da alma (que está ligada a alma do usuário), ambas ficam insubstanciais. Um comando mental faz a lâmina e a bainha ficarem substanciais mais uma vez e, se tiradas como parte da mesma ação, a lâmina fica brevemente potencializada: o usuário sofre 1 ponto de dano de Intelecto (que ignora Armadura), mas a lâmina causa pontos de dano adicionais igual ao nível do artefato por dez minutos.

Esgotamento: 1-2 em 1d100

CAJADO RÚNICO (ASHUR)

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um cajado inscrito com runas cintilantes que prometem a destruição

Efeito: Este cajado encantado (às vezes chamado de ashur) emite um arco de eletricidade contra um alvo em alcance longo. Alvos atingidos pelo arco sofrem dano igual ao nível do artefato.

Este dispositivo é uma arma de tiro rápido e, por isso, pode ser usado com as habilidades Saraivada e Saraivada em Arco que alguns personagens têm, mas cada "munição" usada ou alvo adicional selecionado exige um teste de esgotamento adicional.

Um ashur tira a vitalidade da alma do seu usuário para fugir da sua destruição. Se um teste de esgotamento indicar que o ashur está esgotado, o usuário pode substituir parte da sua energia da alma ao invés de deixar o ashur ficar esgotado. Quando o usuário assim o fizer, ele desce um passo no marcador de dano.

Esgotamento: 1 em 1d20

CAPA DA SOMBRA

Nível: 1d6 + 2

Forma: Uma capa de couro preto com um capuz

Efeito: Quando o capuz da capa é colocado sobre a cabeça do usuário, a capa dificulta a detecção do usuário por até uma hora. Enquanto a capa estiver ativa, todas as tarefas de furtividade e defesa de Velocidade são modificadas em dois passos a favor do usuário, assim como as tentativas de detectá-lo de outras formas.

Esse efeito termina em cada rodada que o usuário fizer alguma coisa para revelar a sua presença ou posição, como atacar, usar uma habilidade chamativa, mover um objeto grande, mover-se rapidamente e assim por diante. Se isso ocorrer, o usuário recupera o efeito da capa automaticamente sem usar uma ação no próximo turno.

Esgotamento: 1-2 em 1d100, mas em vez do artefato ficar esgotado, o usuário precisa ter sucesso em um teste de defesa de Intelecto com dificuldade 5 ou ficar oculto de forma que ninguém possa encontrá-lo novamente (nem mesmo o próprio usuário).

GRIMÓRIO DE DREADIMOS FELTHANE

Nível: 1d6

Forma: Um tomo pesado encadernado com asas de morcego cheio de páginas de runas mágicas

Efeito: Quando o usuário usa encantos de um grimório e tem sucesso em uma tarefa baseada em Intelecto de nível 3, ele pode tentar afetar as mentes das criaturas em alcance longo que estejam em alcance imediato entre si. Os alvos afetados ficam aterrorizados. Eles largam o que estiverem segurando e fazem um dos seguintes:

Teste	Ação
01–50	Foge por 1d6 rodadas
51–90	Treme de medo (perde suas

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

	ações por 1d6 rodadas)
91–00	Desmaia, ficando inconsciente por um minuto (ou até ser acordado por uma ação vigorosa)

Esgotamento: 1 em 1d20

GRIMÓRIO DO MAGO DO ÂMBAR

Nível: 1d6

Forma: Um tomo pesado encadernado em âmbar cheio de páginas de runas mágicas

Efeito: Quando o usuário usa encantos de um grimório e tem sucesso em uma tarefa baseada em Intelecto de nível 3, ele pode tentar prender uma criatura em alcance longo dentro de um bloco de âmbar. Apenas criaturas cujo nível seja igual ou menor do que o nível do artefato podem ser afetadas. Uma criatura presa com sucesso é preservada em uma estase perfeita até o revestimento de âmbar ser quebrado (o revestimento tem 10 pontos de saúde por nível do artefato grimório).

Esgotamento: 1 em 1d20

LÂMINA DUPLA SHAMSHIR

Nível: 1d6 + 1

Forma: Uma bainha central com uma lâmina shamshir saindo de cada extremidade.

Efeito: Esta arma funciona como uma arma normal do seu tipo. Contudo, o usuário pode escolher fazer dois ataques com sua ação contra o mesmo alvo ou dois alvos adjacentes. Fazer isso exige um teste de esgotamento.

Esgotamento: 1-2 em 1d100

LANÇA STRANGE

Nível: 1d6 + 1

Forma: Uma lança grande inscrita com runas com os nomes das Sete Encarnações de Ardeyn

Efeito: Esta arma funciona como uma lança grande normal. Contudo, ataques com a arma contra Strangers (criaturas nativas do Strange, como os kray) são modificados em um passo a favor do usuário. Este efeito não exige um teste de esgotamento.

Após um ataque bem-sucedido contra um Strange, o usuário pode decidir se ativa um efeito adicional. Se ativado, a arma brilha com um eco das Sete Regras, causando 8 pontos de dano adicionais (ignora Armadura). Este efeito exige um teste de esgotamento.

Esgotamento: 1 em 1d20

MÁSCARA DE OCEANUS

Nível: 1d6

Forma: Uma máscara verde-água que cobre a metade inferior da face de um humanoide, com cheiro de mar

Efeito: Quando ativada, o usuário pode respirar debaixo d'água por uma hora.

Esgotamento: 1 em 1d20

MONÓCULO DO MONITOR

Nível: 1d6 + 2

Forma: Uma máscara que parece uma grande lente de vidro

Efeito: Este dispositivo possui algumas habilidades óticas diferentes.

Memória do Que Foi: O monóculo captura uma imagem perfeita de uma cena próxima. Milhares de imagens podem ser armazenadas e qualquer imagem armazenada pode ser mostrada para o usuário. Quando o monóculo fica esgotado, todas as imagens armazenadas são perdidas.

Pergunta do Que É: Um inimigo visto através do monóculo pode ser analisado em busca de um ponto fraco. A análise permite que o usuário do monóculo use pontos da sua Reserva de Intelecto para aumentar o dano dos seus ataques em 3 pontos por nível de Esforço.

Visão do Que Será: O usuário tem um vislumbre de um futuro provável que, se acionado, serve como um recurso para testes de iniciativa.

Esgotamento: 1 em 1d100

OLHO DO DRAGÃO

Nível: 1d6 + 3

Forma: Uma lente de rubi em um tapa-olho

Efeito: O usuário pode ver normalmente através da lente. Quando ativada, o usuário pode ver objetos a até 8 quilômetros de distância dentro da linha direta de visão, como se estivessem em alcance imediato, por até um minuto. Se um usuário fizer um ataque à distância enquanto o olho do dragão estiver ativado, o usuário ganha um recurso para o ataque.

Esgotamento: 1-2 em 1d100

PROTEÇÃO ESPIRITUAL

Nível: 1d6 + 2

Forma: Uma estatueta pequena de um qefilim alado

Efeito: Assim que ativada, o espírito da estatueta emerge e se torna um qefilim alado brilhante e semissólido de tamanho humano. Ele segue a 1 metro de distância do dono da estatueta. Qualquer coisa que ataque o dono é atacada pela proteção espiritual, que envia um pulso de energia que apodrece a carne contra todos os inimigos no alcance imediato, causando dano igual ao nível do artefato. Assim que ativada, ela funciona por um dia.

Esgotamento: 1 em 1d20

Existem muitos grimórios em Ardeyn, cada um sendo a obra de um feiticeiro famoso (ou infame) ou um grupo de feiticeiros.

Cada Grimório tem um efeito listado, mas os grimórios também podem produzir efeitos relacionados se o Mestre permitir. Por exemplo, o grimório do mago do âmbar também pode ser usado para criar um bloco de âmbar grande o suficiente para selar uma passagem.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 13

RUK

ATRIBUTOS DE RUK

Nível: 4
Leis: Louca Ciência
Raças Jogáveis: Humanos
Focos: Se Adapta a Qualquer Ambiente, Infiltra, Integra Armamento, Se Transforma, Processa Informações, Regenera Tecidos, Reproduz
Perícias: Tradição de Ruk, Navegação na Canção Global
Conexão com o Strange: Qualquer um em Ruk pode ver o Strange de longe. Na margem da recursão (chamada de Periferia), esta visão é muito clara, enquanto nos outros lugares é pálida e nublada. Tipicamente, criaturas no Strange não podem ver Ruk, nem entrar.
Conexão com a Terra: Vários portais
Tamanho: 320 km de largura x 80 km de espessura
Centelha: Quase 100%
Traço: Strange. Para qualquer criatura com a centelha que tente reconhecer e entender o Strange e seus habitantes, incluindo identificar visitantes transladados de recursões alternativas, assim como identificar e entender cifras, a dificuldade para fazê-lo é modificada em um passo em seu benefício.

Ruk pronuncia-se como "rúq".

Organímero, Página 194
Harmonious, página 196
Verme de esporos, página 301
Combatente veneno, página 260
Singularidade Qinod, página 208
Tempestade glial, página 195

O organímero é um material metálico semivivo nível 6

O QUE UM RECURSOR SABE SOBRE RUK

- Ruk funciona sob a lei da Louca Ciência e é um lugar de biotecnologia e modificação corporal extrema.
- Ruk está escondida na sombra da Terra desde antes da humanidade evoluir e veio de outro lugar no universo, aparentemente tendo fugido de um desastre esquecido.
- Fações em guerra controlam Ruk. Uma facção é como uma religião, corporação e órgão governamental em um só.
- O Código Verdadeiro é o antigo conhecimento de Ruk, muito do qual perdido, embora muitos ainda o sigam e tentem redescobri-lo.
- A Canção Global é uma rede comunal de conhecimento, discernimento e inspiração na qual muitos em Ruk confiam, embora muitos acreditem que tal confiança seja em detrimento ao Código Verdadeiro.

Ruk está escondida nos baixos da Terra desde antes da humanidade evoluir. Criaturas que nunca foram humanas habitam Ruk, pois foi a ficção de outro lugar que deu a luz a essa recursão. Ruk é uma terra de tecnologia maravilhosa, milagres da melhoria biológica e feudos que têm se inflamado deste antes da humanidade evoluir.

Em Ruk, as paredes do mundo são literais, visíveis como mastros enormes de organímero que perfuram, protegem e ficam partidos em todo o panorama. Fora da relativa segurança de Harmonious, a cidade capital, as ameaças são abundantes na forma de vermes de esporos, combatentes veneno, construtos da Singularidade Qinod e tempestades gliais.

As facções de Ruk, poderosas e ancestrais, sempre lutam umas contra as outras. Recentemente, seu conflito está acabando e o destino da Terra é incerto.

ORIGENS DE RUK

Ruk foi forjada no Strange como um imenso "bote-salva vidas" fugindo do apocalipse de uma

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

civilização em um universo de matéria normal sendo consumido por um planetívoro. Este bote salva-vidas naufragou nos Baixios da Terra, onde permanece preso até hoje. Ruk é bem mais antiga do que qualquer civilização humana — mais velha do que a própria humanidade. Todos sabem dessas coisas, mas os detalhes dos eventos se perderam no tempo.

Por exemplo: Qual era o nome do mundo de onde Ruk fugiu e qual era a natureza do planetívoro responsável? Qual era a forma da espécie original da qual os nativos de Ruk se originaram e por que o Código Verdadeiro não revela mais claramente este fenótipo? Falando dele, o que levou as confusões no Código Verdadeiro e como a Canção Global surgiu? Ruk partiu aleatoriamente através do Strange ou tinham um objetivo específico em mente, como as dicas sugerem?

Muitos culpam o próprio naufrágio pela perda de conhecimento, mas isso é apenas parcialmente verdade. Qualquer apóstolo devoto do Código Verdadeiro sabe que uma disrupção prévia ocorreu em algum momento anterior, enquanto Ruk viajava pelo Strange. Provavelmente foi um evento externo no Strange que danificou gravemente Ruk e comprometeu sua habilidade de sobreviver. Este dano não foi apenas na estrutura física de Ruk, mas também no Código Verdadeiro inerente do qual tudo dependia. (O evento também é quando Ruk entrou a bordo da Singularidade Qinod, que se manifesta de tempos em tempos na Periferia.)

Neste ponto, tudo não passa de conjecturas. Mas os devotos da Canção Global usam motivos convincentes e dizem que evidências para o início da Canção Global aparecem nesta época. Eles dizem que a Canção Global surgiu primeiro como uma forma de consertar o dano feito ao Código Verdadeiro, como uma correção sobre o que foi perdido com uma chance para algo novo e como uma forma de resgatar uma recursão à beira da destruição. De uma forma, a Canção Global pode ser uma divergência do Código Verdadeiro. Os apóstolos do Código Verdadeiro chamam essa ideia de heresia, mas a ideia dá à Canção Global ainda mais importância em alguns círculos.

NÁUFRAGOS

O coração de Ruk é um constructo artificial. Ele é, na falta de um termo melhor, uma nave que já viajou através do Strange. Seguindo a natureza do Strange, contudo, esta nave é uma recursão, criada através do poder das imaginações dos seus criadores e sua

Baixios da Terra, página 214

Código Verdadeiro, página 192

Canção Global, página 192

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

O CÓDIGO VERDADEIRO E A CANÇÃO GLOBAL

"Somos ancestrais, já que o Código Verdadeiro flui por nós".
~Canto da Encarnação

A forma biológica é relativamente fluida em Ruk graças ao acesso a reformulações genéticas e enxertos modulares relativamente rápidos, mas os nativos também reverenciam o Código Verdadeiro, a base original da sua raça. Cientistas de Ruk buscam frequentemente fragmentos das origens genéticas perdidas que o Código Verdadeiro representa. As religiões de Ruk, como a Igreja da Encarnação, honram seus antigos ancestrais e alguns acreditam que um "filho do Código Verdadeiro" surgirá e se transformará em uma figura messiânica.

A Canção Global canta através de cada célula de todos os tecidos desenvolvidos em Ruk. Uma rede de dados biológicos permite que aqueles de Ruk armazenem informações e se comuniquem em distâncias enormes. Uma conexão menor com a Canção Global existe sempre para residentes nativos de Ruk, mas muitos usam dispositivos chamados de umbilicais para usar a rede mais diretamente. A presença da Canção Global - alguns podem dizer a consciência dela - encoraja cada vez mais o desenvolvimento das artes da genética e bioengenharia através de facilitação e conselho. Existem aqueles que temem que a Canção Global seja uma contradição direta do Código Verdadeiro - uma presença viral literalmente retirando os nativos de Ruk da sua herança original e os afastando do seu passado venerado.

O assim chamado "enigma de Ruk" do qual os filósofos, poetas e sacerdotes falam é uma justaposição do Código Verdadeiro e da Canção Global - um chamado em direção ao passado e um impulso para o futuro - e seu efeito em todos os nativos deste mundo/nave. Muitos abraçam as contradições da sua natureza, as contradições que encontram na vida e até mesmo as contradições da situação na qual se encontram, desejando a Terra tanto como uma amiga quanto uma inimiga.

habilidade de imprimir sua vontade no caos disseminado de lá. Diferente da maioria das recursões, Ruk poderia se mover, viajar através dos canais informativos ao escrever e reescrever constantemente as leis que regem o Strange. E ela se movia, pois seus construtores criaram Ruk como uma forma de escapar de um desastre (possivelmente um ou mais planetívoros que consumiram seu mundo nativo, embora as histórias sejam fragmentadas).

Ruk sobreviveu a alguns terríveis acidentes no caminho, mas continuou seguindo até um dia, milênios após o início da sua jornada, mas ainda mais milênios do que hoje, Ruk ficou presa. As propriedades inexplicáveis de um mundo próximo pararam o seu progresso. Ruk havia encalhado. Agora, a nave está danificada e presa — um naufrágio.

À medida que os anos passaram, alguns desses nativos de Ruk começaram a pensar no novo mundo — a Terra — em cujos baixios sua nave está atualmente, como um refúgio permanente em potencial. Eles viram que a Terra era única. Talvez não tenha sido acidente que a nave tenha fugido em direção à Terra através do Strange em primeiro lugar, embora não tenha restado uma evidência histórica para validar esta ideia. Muitos em Ruk decidiram que a Terra poderia ser um lugar cuja proximidade poderia oferecer um abrigo real para aqueles que destruíram seu mundo natal. Mas outros consideraram a destruição da Terra pelos planetívoros como a única coisa que os libertaria da sua situação difícil e permitiria que eles continuassem seu caminho.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

A DESCOBERTA DE RUK PELA TERRA

A humanidade ficou ciente da existência de Ruk pela primeira vez há pouco tempo. A patologista forense Rafaela Rocha, em São Paulo, acabou com um cadáver em sua mesa que parecia ser humano externamente, mas era decididamente algo diferente. Antes que ela pudesse até mesmo pensar em enviar suas descobertas para os periódicos de ciências, seu trabalho inadvertidamente ativou um tipo de dispositivo orgânico dentro do cadáver, transladando ela e alguns dos seus colegas de trabalho para Ruk.

A equipe de brasileiros sobreviveu no que primeiro consideraram ser um mundo alienígena hostil, depois acreditaram ser uma dimensão alternativa paralela. Seja qual for a origem verdadeira de Ruk, estava claro que era um lugar onde a engenharia genética e a biotecnologia atingiram níveis nunca sonhados na Terra, mas também era um lugar inextricavelmente preso à Terra. No fim das contas, muitos nativos de Ruk parecem com humanos, o que foi o motivo da maior surpresa para Rafaela ao descobrir que ela e sua equipe podiam ser os primeiros humanos que vieram a Ruk. E talvez ainda mais surpreendente, parecia que as pessoas de Ruk estavam viajando para a Terra desde antes da história documentada. Era até mesmo provável que algumas figuras significativas da história da Terra fossem, de fato, seres de Ruk.

Rafaela e sua equipe passaram muitos dias em Ruk, passando como nativos graças a serem transladados para a Recursão. Eles finalmente foram percebidos por um iniciado da Cabala Silenciosa chamado Shallarum-ah-mak, que colocou Rafaela e sua equipe sob sua proteção. Se o Karum ou outra facção menos voltada para a Terra tivesse reconhecido os exploradores pelo que eles originalmente eram, as coisas teriam sido bem diferentes para todos os envolvidos.

VIDA EM RUK

O povo de Ruk, na sua maioria, parece ser idêntico aos humanos da Terra. A eugenia extensiva e a modificação genética direta durante a evolução humana alteraram o povo de Ruk consideravelmente, então um nativo de Ruk não modificado pode passar por um humano e um humano pode facilmente passar como sendo alguém de Ruk. Muitos acreditam que, originalmente, o povo de Ruk não parecia em nada com os humanos da Terra, mas que eles se remoldaram para interagir melhor e mais facilmente com as pessoas do seu mundo primário adotado. O fato de tal dado fundamental estar em disputa indica o pouco de seu mundo natal ou raça original os habitantes de Ruk conseguem se lembrar.

Ruk é pequena e habitada esparsamente. Muitas pessoas vivem na capital, conhecida como Harmonious, enquanto outras moram em comunidades menores espalhadas na Central ou na Periferia. Mais da metade da população trabalha em campos relacionados a ciência, seja como bioengenheiros, técnicos genéticos ou trabalhadores nas plantas de processamento que usam material biológico coletado e criam o que for necessário. Até mesmo os metais, plásticos e outros materiais em Ruk, que parecem ser inorgânicos, eram originalmente material orgânico. O material de construção mais popular é o organímero, um metal semivivo.

A comida é criada artificialmente, usando recursos tirados de biomassas de regiões chamadas florestas cinzas. Muitos simplesmente usam injeções de nutrientes ao invés de comer.

Apenas cerca da metade dos habitantes de Ruk passou pelo parto natural. Os outros foram criados em cubas. Independente disso, as conexões familiares são monitoradas cuidadosamente devido à linhagem genética, mas têm apenas uma importância emocional passageira. As crianças são criadas de forma comunitária. Aqueles que sejam grandes promessas são rapidamente adotados por uma facção poderosa e treinados em uma profissão valiosa.Com algumas exceções, todos os nativos de Ruk falam o idioma nativo, o Rukic, assim como pelo menos um dos idiomas principais da Terra (tipicamente mandarin, espanhol, inglês, hindi ou árabe). Quando alguém translada para Ruk, ele escolhe o idioma que deseja que translação forneça de "graça". Aprender outros idiomas é algo que um personagem jogador pode fazer da forma antiga, se desejar.

FACÇÕES

Ruk não tem um governo central. Em vez disso, muitas facções com suas várias agendas possuem estruturas de poder individuais. Guerras pequenas e normalmente clandestinas entre facções rivais são feitas o tempo todo. As organizações maiores e mais poderosas incluem as seguintes.

A Igreja da Encarnação: A maior das facções de Ruk, a Igreja da Encarnação acredita que seguir e preservar o Código Verdadeiro resultará em um messias que trará paz, ordem e estabilidade para Ruk.

O Karum: Chamados de niilistas, o Karum acredita que, se a Terra for destruída, Ruk ficaria livre da sua prisão. Agentes do Karum viajam para Terra frequentemente, se disfarçando para ajudar os humanos a avançarem seu conhecimento sobre ciência e física de partículas de alta energia. O que eles realmente estão tentando é criar condições que poderiam

Rafaela Rocha: nível 5, aprende fisicamente um fato aleatório sobre uma pessoa o local que seja pertinente a um tópico que ela escolher, uma vez ao dia.

"Muitas pessoas apenas deixam quieto e não procuram saber mais sobre Maggie Lawrence. Mas não você. Agora você sabe quem sou de verdade. O que vamos fazer sobre isso? ~Udam-magir, agente secreta da agência "irmã" do Acervo, a Cabala Silenciosa

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

resultar em um planetívoro encontrando e destruindo o mundo primário. Um agente do Karum com dos melhores registros no avanço da causa é Dadanum-tal, embora a Terra o conheça como Dr. Gavin Bixby, professor de pesquisa nuclear.

Para mais informações sobre a Cabala Silenciosa e seu "trabalho" na Terra, veja a página 153

A Cabala Silenciosa: Para combater o Karum, a Cabala Silenciosa é uma organização com um braço secreto que busca preservar a Terra, pois acreditam que, se a Terra for destruída, Ruk também será. Uma guerra secreta entre esses dois grupos tem acontecido em Ruk e na Terra há milênios. A Cabala não tem um único líder, usando muitos agentes de iniciativa própria para realizarem seus objetivos.

Ummi-natar, Cientista do Coro: nível 4, nível 6 para todas as tarefas baseadas em pesquisas

A unificação é uma filosofia radical que alguns pregam em Ruk. A unificação propõe que o Código Verdadeiro e a Canção Global sejam sintetizados em uma única unidade e sugere que elas já poderiam, de fato, ser lados diferentes da mesma moeda.

O Coro Unificado: Uma facção particularmente poderosa em Harmonious, o grupo está interessado no progresso da ciência e do povo de Ruk como um todo. O Coro está disposto a sacrificar as necessidades (e até mesmo as vidas) dos indivíduos pelo bem da raça. O Cientista do Coro Ummi-natar é um dos mais conhecidos advogados da "Unificação" e suas palavras sábias e calmas fizeram muito para promover a posição da organização. Muitas pessoas fora da Torre da Unificação não sabem os tipos de experimentos que Ummi-natar normalmente realiza em alvos vivos e geralmente conscientes. Alguns poderiam dizer que tais experimentos são questionáveis.

Sin-ixtab: nível 5, nível 6 para todas as tarefas de interação

Zal: Para um nativo da Terra, a facção de Zal parece muito com uma grande e rica corporação. O objetivo de Zal é definitivamente o avanço e o lucro dos seus membros, especialmente aqueles no topo da sua hierarquia. A Zal controla mais fábricas móveis na Periferia do que qualquer outra facção, embora também tenham uma presença poderosa em Harmonious. Liderado pelo carismático e eloquente Diretor de Progressão (CAO) Sin-ixtab, aos produtos e serviços da empresa são onipresentes em toda a Ruk. Os mais proeminentes destes são as várias comunais da Canção Global que os cidadãos, independente da sua fidelidade, podem usar sem custos.

A Forma de Ruk

Ruk originalmente era um disco quase perfeito. À medida que os milênios passaram após ter encalhado nos baixios da Terra, Ruk começou a crescer como algo vivo. Esta "margem" orgânica é chamada de Periferia. Com o tempo, ela começou a crescer lentamente. Nos séculos recentes, tal crescimento foi acelerado de forma que, atualmente, a margem em qualquer região da Periferia geralmente cresce cerca de um centímetro, mas às vezes até um metro ou mais por dia.

A parte do meio de Ruk é normalmente chamada de a Central ou o Núcleo. Muitos habitantes moram na Central, em Harmonious. Áreas ao redor de Harmonious, tanto na Central quanto na Periferia, são principalmente usadas para colheita de recursos (matéria orgânica das florestas cinzas sendo a mais ampla). Quando mais longe uma pessoa viaja a partir de Harmonious, mais perigosa a fronteira de Ruk se torna.

Embora os habitantes usem termos que possam ser transladados como "dia" ou "noite" (assim como "semanas", "meses" e "anos") para marcar a passagem do tempo, Ruk está sempre cercada pelo crepúsculo. Não há sol em Ruk, nem estrelas aparecem no céu, além da forma fantasmagórica da própria Terra e algumas luzes brancas pálidas vistas nas névoas cinza — um resultado do sempre presente Strange que cerca a recursão.

Selvas de Mastros e Vastidões Partidas

O dano que Ruk sofreu quando "encalhou" perto da Terra moldou grande parte da sua geografia, mesmo hoje em dia. O disco imenso quebrou, deixando elementos estruturais revirados e retorcidos em grande parte da Central. Eles são conhecidos como as Selvas de Mastros e são algumas das áreas mais perigosas em Ruk, lar de gangues de foras-da-lei e terríveis feras selvagens.

Entre as Selvas de Mastros estão as Vastidões Partidas, campos de detritos com quilômetros de extensão, geralmente sem muita água ou vida. Os mastros são organímero forjado, o metal semivivo do qual Ruk foi originalmente construída. O organímero se cura sozinho se for danificado, apesar de que, se sofrer um grande dano, possa morrer ou regenerar de forma imperfeita, o que levou à paisagem destruída e contorcida de Ruk. O organímero danificado (como o usado na base de Ruk em si) pode continuar a crescer sem limites, além da intenção dos projetistas originais.

As Florestas Cinzas

Através de Ruk crescem florestas de fungos exóticos, com campos de casulos de esporos globulares, largos cogumelos e caules altos de corpos frutíferos. Muitos desses fungos crescem muito rapidamente, desabrocham e depois morrem em apenas algumas semanas. Este ciclo ocorre constantemente, já que Ruk não tem estações.

Esporos da floresta cinza: alucinógenos de nível 4 que duram 1d6 horas ou venenos de nível 5 que causam 3 pontos de dano a cada dez minutos por uma hora.

Viajar através de uma floresta cinza é geralmente perigoso, uma vez que os fungos produzem esporos alucinógenos e venenosos em

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

nuvens espessas. As únicas criaturas que moram nas florestas são imunes a estes esporos, embora não seja incomum que exploradores, caçadores e coletores mascarados ou biomodificados entrem por períodos curtos.

Fábricas móveis imensas passam através dessas florestas de fungos sobre centenas de pernas insectoides, coletando materiais e produzindo itens biotecnológicos, assim como comida e substâncias necessárias para mais processos e experimentos biotecnológicos. A Zal possui muitos desses chamados "coletores cinzas", embora alguns pertençam a pequenas cooperativas, famílias e um punhado de capitães assaltantes que ganham a vida roubando dos coletores dos outros.

TEMPESTADES GLIAIS

Quando Ruk foi danificada, o Código Verdadeiro também foi. A Canção Global foi liberada como uma tentativa de corrigir o Código Verdadeiro, mas, em muitos lugares, o dano era grande demais. Os campos bioelétricos permanecem instáveis, mesmo após os milênios, e ninguém teve a habilidade de consertá-los. Manifestações deste desequilíbrio são chamadas tempestades gliais e parecem como cascatas móveis de energia cintilante. De fato, as tempestades gliais são liberações de descargas neurais concentradas e descontroladas da própria Canção Global.

Normalmente, elas se movem pela paisagem — geralmente ao redor da Periferia de Ruk em vez da Central — em velocidades de 16 a 32 km por hora. Elas costumam ter um quilometro e meio ou mais de largura e explodem aleatoriamente com energias letais e — ainda mais estranho — pedaços de informações e ideias aleatórias, algumas das quais deixam as pessoas loucas.

Um PJ pego por uma tempestade glial deve fazer testes de defesa de Intelecto há aproximadamente cada minuto, com dificuldade igual à gravidade da tempestade. A falha nos testes de defesa geralmente resulta em dano de Intelecto.

Felizmente, as tempestades gliais são mais raras hoje em dia do que já foram.

Tempestades gliais geralmente têm nível 4, mas podem chegar a nível 6 (causando o dano apropriado ao seu nível).

A CENTRAL

A Central é a extensão original de Ruk e a parte mais importante da Central é Harmonious, a Cidade Cintilante. Além de Harmonious, apenas duas outras regiões notáveis podem

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ser encontradas, geralmente em áreas subterrâneas que não são consideradas partes da Cidade Cintilante. Estas regiões estão às vezes aliadas com interesses na cidade e outras vezes com desavenças, mas todas elas dependem dos recursos disponíveis na Periferia de uma forma ou outra.

Muitos lugares na Central são policiados, monitorados e limpos, embora existam exceções, especialmente fora de Harmonious propriamente dito, mas também existem locais dentro da cidade que são o oposto de cintilante.

Além de Harmonious, a próxima área mais significativa da Central é a irmã da Cidade Cintilante, a Cidade Sombria, que está imediatamente embaixo dela. Abaixo de ambas (e interpenetrando toda a Central) está o Veritex, um sistema de túneis subterrâneos.

Facções vêm e vão em Ruk, embora as maiores e mais populares durem enquanto puderem parecer itens permanentes. Contudo, a morte da outrora poderosa facção Ankaseri provou que mesmo uma grande facção pode tombar e cair. Ankaseri foi uma facção que lidava com enxertos para civis e militares, mas teve conflitos por causa de seus próprios segredos internos, que acabaram finalmente "terminados" pelo Árbitro Maru-shtal.

HARMONIOUS, A CIDADE CINTILANTE

Bem no centro de Ruk está sua maior e mais sofisticada cidade, Harmonious. Grande parte da cidade flutua acima da superfície do mundo, uma metrópole horizontal multinivelada que desafia a gravidade através de motores tecnológicos imensos e ancestrais. Uma subcidade, chamada Cidade Sombria, está no solo abaixo e aumenta de tamanho a cada ano.

É possível chegar a Harmonious através de naves voadoras e dúzias de tubos elevadores pneumáticos que descem até a superfície. (Antigamente, estes tubos podiam ser recolhidos para a defesa, mas não se sabe se os mecanismos ainda funcionam.) Considerando a natureza da cidade, as pessoas também viajam de estrutura para estrutura (ou entre locais amplamente separados na mesma estrutura) através de vários veículos alugados, dispositivos de transporte pessoal (planadores de asa sendo os mais populares) e metamorfose física, usando uma miríade de cais e mastros aéreos colocados através de Harmonious. Alguns desses métodos de transporte são robustos o suficiente para servir a viajantes que desejem deixar Harmonious (ou até mesmo a Central) para trás e voar para perto da Periferia ou outros locais mais distantes.

Árbitra Maru-shtal: nível 7; Armadura 4; quatro veteranos Miriande estão sempre por perto, agindo como guarda-costas.

Periferia, página 205
Construto Qinod, página 261
Miriande, página 283

As acomodações constituem uma boa parte de Harmonious: mais de cem mil pessoas moram na Cidade Cintilante. Mas morar em Harmonious não é um direito, é um privilégio adquirido ao manter uma posição dentro de uma facção reconhecida. Aqueles que mantêm suas fidelidades estão confortáveis, empregados em posições vitais, têm oportunidades abundantes de entretenimento e não sofrem de falta de abrigo, comida e oportunidades sociais. Os bairros se espalham por vários níveis e são conectados por pontes brilhantes, sacadas abertas e elevadores flutuantes (para aqueles que não tem um planador de asa à mão). Jardins brilhantes com luzes bioluminescentes, animais e até mesmo flores de organímero são a moda em Harmonious. Às vezes, os frutos de tais pomares de um bairro podem rivalizar a qualidade dos produtos produzidos pela Zal e outras facções.

As partes de Harmonious não usadas como acomodações são uma vasta extensão de prédios administrativos das facções, mercados, albergues de transformação, bibliotecas de tecidos, instalações de processamento de recursos, parques de diversão, laboratórios, comunais da Canção Global, bairros do prazer e outras áreas mais difíceis de descrever. No centro está a localização física da Igreja da Encarnação.

Os vários mercados de Harmonius existem principalmente em uma faixa magnífica de vitrines e galerias que sobem, de forma vertical, em um conjunto de três grandes torres interconectadas na cidade. A assim chamada Tritorre do Mercado é tão deslumbrante e enfeitada com luzes que é possível que a cidade tenha seu apelido da sua expansão brilhante.

FACÇÕES E O CONSELHO FACTOL

O conforto que todas as pessoas de Harmonious desfrutam vem ao custo da liberdade pessoal. Qualquer um que tente sobreviver na cidade sem a fidelidade (ou um contrato) com uma das maiores facções vai descobrir que a vida é difícil. É por isso que uma facção em Ruk é uma fera diferente do que uma facção na Terra. Uma facção de Ruk tem o poder combinado de uma corporação, uma seita religiosa, uma entidade política, tudo reunido em um só. As facções fazem mais do que fornecerem uma filosofia. Cada facção reconhecida envia um representante para ocupar uma cadeira no Conselho Factol.

Cada representante do Conselho Factol deveria ter um poder política parecido, mas, na prática, isso nem sempre é verdade, que é o motivo pelo qual o conselho repassa as decisões ao Gabinete do Árbitro.

Atualmente, a Árbitra é Maru-shtal, que construiu sua fama na Periferia caçando vermes de esporos e construtos Qinod fugitivos antes de desistir de suas almas na volta para os robes cintilantes do gabinete. Como árbitra, Maru-shtal tem a habilidade de enviar diretrizes para toda a Miriande, a facção responsável por manter a paz em Harmonious. Maru-shtal é direta, não hesita em proferir vereditos pesados e reage mal a subornos ou outras tentativas de influenciar suas arbitragens. Isso foi demonstrado pelo fato de Maru-shtal ter tido um irmão gêmeo. A facção Ankaseri tentou usar a vida

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

"O desenvolvimento de um casulo de recursão é um triunfo da bioengenharia e é aclamado em todos os lugares como uma prova que a adesão à orientação da Canção Global é o caminho certo para Ruk".
~Diretor de Progressão de Zal, Sin-ixtab

dele como moeda de barganha para influenciar sua decisão. Maru-shtal não hesitou em ordenar um ataque na torre da Ankaseri, cortesia de um grupo de Miriande, o que acabou tanto com o reino da Ankaseri como facção quanto com a vida do seu irmão.

IGREJA DA ENCARNAÇÃO

No centro de Harmonious está a Igreja da Encarnação (também chamada de Catedral do Código Verdadeiro). A basílica da facção serve como residência, centro de pesquisa e templo para disseminar as informações durante cerimônias públicas. A igreja tem muitos apóstolos, incluindo o Apóstolo Warad-chei, que tem uma posição alta na hierarquia, mas não tão alta que não possa ir a campo defender os "interesses" do Código Verdadeiro. Warad-chei foi envolvido em mais de um acidente que quase o levou a uma ação disciplinar pela a facção, mas os motivos disso não são completamente claros e o Primeiro Apóstolo Ah-kalla recusou a mostrar sua reprovação ao mais favorito dos seus Servos. De fato, o Primeiro Apóstolo chegou até a dizer que o Código Verdadeiro nunca despertou com tanta força em uma pessoa moderna quanto no corpo de Warad-chel.

O objetivo geral da igreja é descobrir O Código Verdadeiro completo e integral. Todas as suas práticas, políticas e projetos são meios para este fim.

Aqueles que se tornam apóstolos da igreja podem fazer a comunhão. De acordo com a igreja, quando uma fatia de pão é sintetizada a partir do Código Verdadeiro, quem comer dela se torna um recipiente da Ruk ancestral e, assim, pode fortalecer suas ligações com o que é mais importante.

Qualquer que seja o processo, os resultados são reais. Qualquer um que faça a comunhão recebe um recurso para sua próxima tarefa baseada em Intelecto com relação ao Código Verdadeiro se tal tarefa for feita em até uma hora depois da comunhão. Aqueles que fazem comunhão diretamente com o Primeiro Apóstolo Ah-kalla recebem vantagens mais significativas. (Muitos presumem que a bênção maior vem do fato do conhecimento profundo do Primeiro Apóstolo, o que é indiretamente verdade: ele usa uma travessa do Código Verdadeiro para oferecer a comunhão.)

Projeto Forma Verdadeira: A Igreja da

Apóstolo Warad-chei: nível 5, nível 7 para todas as tarefas relacionadas a ver através da lábia e da enganação.

Primeiro Apóstolo Ah-kalla: nível 6; Armadura 3; usa a travessa da comunhão do Código Verdadeiro

Travessa da comunhão do Código Verdadeiro, página 209

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Encarnação sabe que um pouco do Código Verdadeiro está no código genético de cada nativo de Ruk, abaixo do fenótipo humaniforme, motivo pelo qual a igreja patrocina vários laboratórios ao redor de Harmonious (e alguns fora dela) onde é executada a pesquisa genética. Atualmente, a igreja está investigando a possibilidade que a forma original de Ruk era humanoide, mas mais parecida com lagartos do que símios da Terra. Esta teoria foi sugerida por alguns artefatos encontrados na Terra no sítio arqueológico de Al Ubafd, no Iraque, de um período anterior à cultura suméria. Os laboratórios estão procurando vários novos voluntários para testar sua mais recente teoria, embora rumores digam que, por algum motivo, a última rodada de testes ativou mutações perigosas que não podem ser controladas.

Projeto Redescoberta: Fragmentos do Código Verdadeiro são, às vezes, encontrados no plasma e no código genético de criaturas e plantas recém-geradas que crescem espontaneamente junto à tecnologia de ponta de Ruk. A doutrina da igreja explica que o crescimento contínuo de Ruk é um resultado direto da tentativa do Código Verdadeiro se renovar, repetindo todos os anos para descobrir o que foi perdido. Sua fé está bem colocada, uma vez que exposições até a margem encontram tesouros genéticos. Estas descobertas permitiram que eles usassem o Código Verdadeiro para realizar tarefas que anteriormente exigiam a Canção Global, como aconteceu com os bioimplantes companheiros.

Bioimplante companheiro, página 209

"Bioimplantes companheiros voltaram a Ruk, graças a instruções claras no Código Verdadeiro. Se as pessoas de Ruk exigiam algo novo e melhor, por que a Canção Global não forneceu? Isso é porque não precisamos de nada além do que o Código Verdadeiro fornece. Precisamos apenas procurar mais e por mais tempo e ignorar a sedução do caminho fácil". ~Primeiro Apóstolo Ah-khalla

MIRIANDE

A lei e a ordem é mantida em Harmonious por várias crisálidas de batalha (Miriandes voluntários e veteranos) que patrulham todos os níveis da cidade e, às vezes, até passam pela Cidade Sombria. Uma facção chamada Miriande mantém o grupo, mas o nome é geralmente aplicado às próprias crisálidas de batalha. Quando pessoas falam sobre um Miriande ou o Miriande, geralmente estão se falando a uma ou mais das crisálidas de batalha da lei.

Miriande, como uma facção, oferece um tipo diferente de afiliação para seus membros. Ao invés de ser considerada uma força consolidada para seus membros vitalícios, soldados individuais são compostos por aqueles que concordaram (ou foram sentenciados) a desistirem de sua autoconsciência por um período do dia em troca de pagamento (ou como serviço comunitário). Quando é hora de um membro da facção entrar no turno, um casulo biológico anexado é ativado e o membro se transforma em uma crisálida de batalha. Enquanto transformado, o Miriande perde toda a noção da sua identidade anterior e, em vez disso, se torna parte de uma mente mista que funciona através de uma camada segura da Canção Global. Miriandes são hipervigilantes, impiedosos e destemidos. Eles obedecem a lei ao pé da letra, mas também estão obrigados a seguir as diretrizes do Árbitro da Factol.

COMUNAIS DA CANÇÃO GLOBAL

Diferente do Código Verdadeiro, a Canção Global está disponível para quem tiver a habilidade de se conectar. Isso pode ser difícil fora de Harmonious ou para aqueles sem uma conexão umbilical, mas, graças aos esforços de Zal, existem comunais da Canção Global em toda a Cidade Cintilante. Para um visitante da Terra, um comunal da Canção Global parece um grande quarto de almofadas equipado com "pilares" compostos por feixes geminados enraizados — uma massa de umbilicais públicos. Qualquer um que deite (ou fique parado) ao lado de um pilar pode usar o umbilical livre para se conectar à Canção Global, tenha modificações pessoais ou não, pois o umbilical cuida da interface.

As pessoas se conectam à Canção Global por vários motivos — para passar mensagens, ler declarações da facção, ter inspiração, fazer pesquisa sobre quase todos os tópicos e, às vezes, buscar a lendária inteligência que controla a Canção Global (ninguém teve sucesso na última, mas é um passatempo popular).

Usuários inexperientes da Canção Global que se conectam pela primeira vez são inundados por música, texto, imagens, emoções, sentimentos variados de prazer, odores e outras sensações que desafiam a explicação. Um visitante da Terra já descreveu isto como se afogar em um oceano de mídia social que não estava restrito à tela bidimensional, não apenas som e visão — uma experiência diferente de tomar cogumelos de psilocibina ou LSD.

Um usuário experiente da Canção Global pode tentar encontrar informações específica, embora isso exija um teste baseado em Intelecto, com o nível dependendo da relevância da informação. Por exemplo, fatos básicos sobre Ruk e o endereço de locais bem conhecidos dentro de Harmonious são tarefas de rotina, mas a localização de uma fortaleza secreta do Karum (diferente da sede pública da facção) é pelo menos uma tarefa de nível 5, enquanto acessar tais informações sem atrair contramedidas é pelo menos uma tarefa de nível 7.

A Canção Global também é um ótimo lugar para facções e indivíduos enviarem pedidos de ajuda ou recursos e, assim, um lugar ideal para nativos de Ruk encontrarem novas

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

oportunidades de contrato. Às vezes, a Canção Global faz conexões com pessoas de Ruk espontaneamente e revela necessidades não satisfeitas de todos os tipos.

A Zal não cobra pelo acesso regular a qualquer um dos seus comunais e, quanto mais pessoas usarem a Canção Global, mais coerente ela fica, o que ajuda, por sua vez, que a Zal faça muitas iniciativas de pesquisas, como o seu muito alardeado casulo de recursão.

Casulo de recursão, página 211

OUTRAS TOMADAS DA CANÇÃO GLOBAL

Apesar da propaganda da Zal descrevendo seus comunais como "o *único* lugar seguro para conectar com segurança na Canção Global", tomadas para a Canção Global aparecem espontaneamente em Ruk, tanto em áreas selvagens quanto naturais, como se algum aspecto inconsciente e inerente da recursão buscasse aparecer através de uma interface física. Qualquer um com um umbilical pode se conectar a elas para ter acesso direto à Canção Global. Em áreas fora de Harmonious, encontrar uma dessas tomadas exige uma tarefa baseada em Intelecto de dificuldade 3.

ALTO COMANDO DA CABALA SILENCIOSA

A Cabala Silenciosa não é tão grande quando comparada à Zal ou à Igreja da Encarnação, mas tem um bom suporte. Muitos em Ruk acreditam que a existência contínua da Terra é vital para a de Ruk, apesar da constante propaganda de baixo nível ao contrário produzida pelo Karum.

O Alto Comando é uma torre fina de vários andares. Faixas de andares específicos são cedidos a uma única função, incluindo alojamentos de membros, segurança da torre, biolaboratórios de vários tipos, um laboratório de fusão onde a pesquisa sobre o Código Verdadeiro e a Canção Global ocorre em conjunto, células de retenção para entidades e objetos perigosos, salas de treinamento, entre outras. Logo abaixo do nível principal está o nível de translação, separado para quem translada de e para várias recursões e, é claro, do mundo primário da Terra.

A Cabala Silenciosa frustrou secretamente várias tentativas do Karum de chamar a atenção de planetívoros para a Terra. A vitória mais "famosa" foi quando os agentes da Cabala Silenciosa conseguiram retirar o financiamento para um acelerador de partículas de alta energia no Texas, tão imenso (um anel de 87 km)

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

que quase certamente faria contato com a rede de energia escura ao funcionar em plena potência. Mas, graças ao trabalho duro de vários agentes secretos, o Supercolisionador Supercondutor nunca foi longe o suficiente para se tornar uma ameaça verdadeira.

Pilar do Discernimento: O maior nível do Alto Comando está sempre ocupado com membros da Cabala se conectando e desconectando de um pilar semelhante àqueles usados nas comunais da Canção Global. Chamado de Pilar do Discernimento, esta peça de biotecnologia viva de Ruk é uma parte limitada (e completamente protegida por firewall) da Canção Global que permite que muitas mentes se misturem e, dessa mistura, produzam uma síntese dos pensamentos, ideias e planos compartilhados em progresso. Assim, o Pilar do Discernimento é o motivo de nenhum indivíduo ou indivíduos específicos liderarem a Cabala. Qualquer agente em uma boa posição tem um papel na decisão da política da Cabala Silenciosa ao aparecer ocasionalmente no local e fazer a interface diretamente.

Aparelhamento: Quando um agente da Cabala Silenciosa solicita um kit para cumprir uma missão específica, ele pode ir até o andar da torre chamado de Aparelhamento. De forma geral, um kit pode ter qualquer número de coisas mundanas do tipo descrito em Equipamentos de Ruk. Além disso, um membro da Cabala pode pegar um item do Aparelhamento que sirva como um recurso para uma tarefa, incluindo ataque, defesa, conhecimento e furtividade. O recurso normalmente é um casulo, espinha bioprojetada ou outra melhoria temporária para a forma do agente. Uma melhoria específica é colocada em posse do agente apenas pela duração da missão específica e a Cabala espera que ela seja devolvida, intacta, quando a missão for concluída.

Equipamentos de Ruk, página 91

Singularidade Qinod, página 208

Agentes Locais: A natureza fluida da Cabala Silenciosa, com diferentes agentes tendo diferentes papéis em momentos diferentes, significa que ocasionalmente é difícil saber o que esperar ao lidar com um aspecto específico da organização, motivo pelo qual alguns funcionários permanecem no Alto Comando para dar um senso de estabilidade. Eles são chamados "agentes locais".

O agente local mais conhecido é Uttatum-tum, que é responsável por cuidar das necessidades de moradia e recreação para agentes e (especialmente para visitantes da Terra) pela introdução na Cabala. Uttatum-tum não considera que seu trabalho está completo se os recém-chegados não tiverem a oportunidade de ver Harmonious e experimentar suas muitas maravilhas e delícias.

Uttatum-tum: nível 4, nível 7 em tarefas relacionadas a persuasão

Dr. Gavin Bixby, página 202

O Consultório: O Consultório é uma grande sala parecida com a de conferência cheia de tecnologias de visualização tridimensional com uma qualidade holográfica maravilhosa. Após uma iniciativa ser decidida por uma seção no Pilar do Discernimento, é útil que os agentes conversem sobre o processo necessário para atingir tais objetivos. Tão importante quanto, a Cabala Silenciosa geralmente usa contratados independentes (pessoas como os PJs, se os PJs já não forem agentes) para executar as etapas em direção a tais metas. Os contratados não se conectam diretamente ao Pilar do Discernimento, então o Consultório possibilita e facilita tais debates e conferências.

KARUM

A sede pública da facção Karum é um disco flutuante de organímero, com sua forma parecida com a de Ruk. Membros dirão que a sede não está ligada a nenhuma outra estrutura em Harmonious porque ela pretende ser um símbolo visual da crença do Karum de que o destino de Ruk nunca será cumprido enquanto estiver ligado à Terra. Embora seja um efeito secundário conveniente, o motivo verdadeiro pelo qual a casa da facção Karum flutua livremente é que a mobilidade é maravilhosa, especialmente para um grupo que se envolve em atividades potencialmente muito extremas para o Miriande ou outras facções ignorarem. A casa pública da facção deve a sua natureza aérea (e parte das suas defesas internas) a um artefato que surgiu da Singularidade Qinod chamado de Motor Pneumático.

Todos em Ruk sabem ou suspeitam que o Karum tem uma fortaleza separada e secreta em outro lugar e o Karum não nega isso. Dentro dessa fortaleza secreta, o Karum mobiliza a maior parte da sua força em agentes, armas e projetos secretos de pesquisa. Apenas membros do Karum com autorização alta suficiente sabem onde encontrar a fortaleza e apenas eles sabem como acessá-la. O que a maioria não sabe é que a fortaleza secreta do Karum está localizada em uma pequena parte de terreno inalterado no Strange e que o portal que conecta os dois locais está localizado no centro protegido da casa pública da facção.

Da sua fortaleza secreta, os agentes do Karum infiltram na Terra, entrando novamente no mundo primário através de outras recursões secundárias criadas para serem passagens desconhecidas por outras facções em Ruk. Uma dessas recursões secundárias é onde o agente Dandanum-tal passa suas horas de descanso enquanto não está na Terra posando como o

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ELEMENTO PRIMÁRIO

Vários humanos da Terra foram recrutados pela Cabala Silenciosa a partir de suas respectivas unidades militares, empresas de segurança e situações relacionadas para formarem um grupo de elite de operativos conhecido como o Elemento Primário. O Elemento Primário trabalha em nome da Cabala na Terra, em Ruk, Ardeyn e várias outras recursões e no próprio Strange.

A equipe do Elemento Primário inclui os seguintes membros fundadores.

Antonio Jesus Rodriguez Fuentes, "Chantiel". *Especialidade: Armas.* Nível 4; ataca como nível 7

Salvador Amador Salvaterra, "El Trotamundos". *Especialidade: Prospecção e Rastreio.* Nível 5, nível 6 para todas as tarefas relacionadas a percepção e rastrear

Bret "Ski" Holien. *Especialidade: Diplomacia.* Nível 5, nível 6 para todas as tarefas relacionadas a disfarçar e persuasão

Thaddeus Wend. *Especialidade: Medicina de Campo.* Nível 6, nível 7 para todas as tarefas relacionadas a diagnósticos, primeiros socorros e curar.

W. Dove Boyett III. *Especialidade: Infiltração.* Nível 5; furtividade como nível 6

Lawrence "Elvers" Sica. *Especialidade: Venenos.* Nível 4, nível 7 com armas envenenadas; mantém uma aranha de estimação na maioria das recursões

Brett "Boodro" Bozeman. *Especialidade: Defesa.* Nível 4; defende como nível 7

"Os comandos desaparecidos Bret Hollen e Thaddeus Wend foram vistos na companhia de quatro ou cinco outros homens vestidos em uniformes militares de alta tecnologia atacando uma casa protegida no norte de Seatle na noite de quarta, 7 de maio de 2014. Na sequência, a casa inteira desapareceu em uma explosão de luz azul. As autoridades dizem que um vazamento de gás causou uma explosão". ~do artigo "ALIENÍGENAS EM SEATTLE?" por Svetlana Tankov, jornalista

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Vidente: nível 5, nível 7 para todas as tarefas baseadas em Potência

Ledum-zar: nível 4, nível 6 para tarefas de pesquisa

Ubbar-zarim: nível 6

Ealam-asi: nível 6; sempre acompanhado por seis criaturas guarda-costas de nível 4

Kubbarum-dai: nível 5, nível 7 para todas as tarefas relacionadas a furtividade e roubo

Shome, página 205

Dr. Gavin Bixby, um homem com uma agenda lotada de consultas com vários laboratórios de aceleração de partículas sobre as melhores práticas.

Liderança do Karum: O Karum é liderado por dois defensores da política da facção. Uma é a Vidente, uma mulher particularmente eloquente e de longa vida. A Vidente não alega ter outro nome e diz que pode ver o futuro — um futuro onde Ruk é destruído se suas ligações com a Terra não puderem ser cortadas. A Vidente não se dá a sutilezas, acordos ou atrair moscas com mel. Mesmo dentro do Karum, a Vidente não é muito admirada. Contudo, considerando que suas funções biológicas estão inextricavelmente ligadas às funções contínuas do Motor Pneumático, seria difícil livrar-se dela.

Ubbar-zarim tem o mesmo poder da Vidente. Ubbar-zarim raramente vai a qualquer lugar sem seu koridle de estimação (uma criatura felina com sete olhos) sobre os seus ombros. Este defensor é calmo, razoável e dado a acordos, tanto entre membros quanto externamente, entre facções. Ubbar-zarim aprecia profundamente os verdadeiros perigos do corte da conexão de Ruk com a Terra, mas ainda acredita que Ruk não possa sobreviver a menos que a separação seja feita. Se alguém no Karum poderia ser convencido que a separação de Ruk não precisa causar o fim da Terra, ele é Ubbar-zarim, mas apenas com uma prova abundante e legítima.

Iniciativa de Erradicação da Terra: Entre as várias câmaras separadas para projetos, uma é a iniciativa especialmente perigosa sobre a qual nem mesmo todos no Karum conhecem os detalhes. Isso é porque o Geneticista Chefe Ledum-zar está brincando com fogo ao tentar desenvolver algo chamado Isca de Planetívoro. Uma Isca de Planetívoro é uma coleção de equipamentos experimentais projetados para "pingar" a rede de energia escura da mesma forma que uma civilização inexperiente faria. Devido aos perigos extremos do teste dos equipamentos, Ledum-zar está montando uma equipe para viajar durante vários meses no Strange e, então, detonar a isca para ver o que acontece.

Cidade Sombria

A Cidade Sombria não é uma favela sem lei, mas aqueles que vivem abaixo da Cidade Cintilante definitivamente desceram na vida, tanto metafórica quanto literalmente. O Miriande nem sempre tem grupos suficientes para patrulhar adequadamente a Cidade Sombria, motivo pelo qual os representantes

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

viajantes das organizações criminosas Shome prosperam aqui, oferecendo vários itens ilegais, favores e outros serviços que a maioria dos cidadãos da Cidade Cintilante prefere não saber. Além de uma tarifa menos agradável, muito comércio e fabricação acontece entre Harmonious e a Cidade Sombria, e é por isso que a viagem entre a cidade superior e a inferior tem um fluxo constante.

O escoamento da Cidade Cintilante acima não é esgoto, pois redes de organímero especialmente cultivadas tratam toda a vazão de Harmonious. Mas a quantidade que cai de cima é prodigiosa. Canais no solo sugam para o subsolo, mas a água se acumula novamente em várias partes de Ruk e ajuda a alimentar o Lago Desmoronado, o Lago da Margem e o Lago Zuhr.

Criatura Característica

Animais de estimação personalizados, companheiros temporários, guarda-costas e até mesmo assassinos venenosos podem ser comprados pelo preço certo com o engenheiro genético Ealam-asi. Ealam-asi trabalha afastado de seus clientes em um local oculto e raramente aparece. Ele prefere interagir com clientes, se é que isso pode ser chamado de interação, através de uma tela imensa na parede que mostra imagens das criaturas disponíveis para compra em uma superfície de 30 m (100 pés) de comprimento por 6 m (20 pés) de altura. As imagens das possíveis criaturas correm, saltam, brincam ou espreitam, conforme a natureza individual de cada criatura. Se um cliente em potencial se aproxima para estudar a parede, dispositivos de ressonância magnética funcional de nível baixo (IRMf) leem o estado de espírito do cliente. Depois, estes dispositivos criam uma imagem da criatura apropriada na parede, seja uma das criaturas já mostradas ou uma criação personalizada. Para comprar a criação de uma criatura, o cliente deve simplesmente tocar aquela que é mostrada, tirando uma amostra do DNA do cliente. Bits são transferidos pelo toque (cerca de 300, embora os custos variem) e, em sete dias, a criatura selecionada encontra o cliente, rastreando pelo cheiro.

Casa de Kubbarum

Um destino popular para cidadãos da cidade alta e baixa, a Casa de Kubbarum é administrada pelo ladrão celebridade aposentado Kubbarum-dai. Além das libações, auditório e quartos públicos e privados onde os clientes podem festejar, Kubbarum-dai mantém uma sala de troféus, onde itens particularmente valiosos ou sensacionais que ele roubou estão em exibição atrás de painéis transparentes de organímero, que ele pode se

Oportunidades na Central

Safari na Periferia: A Igreja da Encarnação está procurando uma série de novos safaris para verificar um nódulo incomum recentemente crescido na Periferia, chamado Castelo de Espinho. Eles esperam que a nova descoberta seja uma memória cache do Código Verdadeiro, mas estão preocupados com reportes sobre guardiões voadores bizarros com armas leves coerentes no lugar dos olhos.

A Lei em Suas Mãos: A facção Miriande descobriu que alguém na Cidade Sombria está sequestrando cidadãos de Harmonious que ocasionalmente são encontrados sem sua massa cinzenta. Contratados adicionais são procurados para investigar e lidar com os ladrões de cérebros. Formas de crisálida de batalha serão fornecidas (embora a facção não garanta que elas vão com autonomia).

Canções da Busca: Às vezes, pedidos de ajuda sem um autor óbvio encontram quem está conectado na Canção Global. Alguns imaginam se estas mensagens são da mente desperta da própria Canção Global (se ela existir), pois os pedidos de ajuda geralmente estão relacionados a defender a integridade de Ruk, como a mensagem mais recente, que busca direcionar um pequeno grupo para os campos de aranhas na Periferia. De acordo com a mensagem anônima, o local abrigará a próxima manifestação da Singularidade Qinod.

Férias Silenciosas: A Cabala Silenciosa procura um grupo para infiltrar um campus universitário na Terra que parece estar desenvolvendo um acelerador de partículas que pode não exigir o tamanho imenso dos aceleradores de partículas tradicionais. Se tal tecnologia for possível em um mundo operando sob a lei da Física Padrão, a Terra está com problema sério. Suspeita-se do envolvimento do Karum.

Uma Odisseia no Strange: Zal está oferecendo uma soma considerável por alguns tripulantes a mais para tripular um navio que pretende mandar para o Strange, para coletar sementes de realidade. A Zal já financiou esforços anteriores para coletar sementes de realidade, mas agora indica que encontraram um "campo" especialmente rico para eles há vários dias de viagem a partir de Ruk. Aqueles dispostos a arriscarem a alienação mental e as ameaças físicas das criaturas que residem na rede de energia escura devem se candidatar.

Miriande: Três turnos de quatro horas por semana com o Miriande é bom o suficiente para dar a alguém a afiliação na facção em Harmonious. Visitantes que fiquem por tanto tempo e não possam mais ser considerados convidados podem desejar se tornarem outro braço da lei na Cidade Cintilante.

Oferta Sombria: Uma mensagem oferece trabalho na Cidade Sombria para quem estiver disposto a viajar e as orientações aparecem na parede Criatura Característica. Se for influenciada, a mensagem aparece na forma de um contrato (só é necessário um toque para aceitá-lo), que pede que os demandados procurem uma criatura personalizada fugitiva chamada o Espoliador, que tem uma falha inesperada: ele está sempre com fome e não para de crescer (atualmente é uma criatura nível 7 do tamanho de um elefante). O pagamento do serviço concluído é uma criatura de estimação personalizada para cada membro da equipe (até cinco criaturas personalizadas) que ajudar a derrubar o Espoliador.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

dignar a mostrar a convidados convidados. Boatos dizem que o ladrão aposentado pagou a cada uma das vítimas o dobro do preço dos itens roubados após o fato. Em alguns casos, contudo, o insulto de ser roubado foi demais para que a vítima aceitasse. Como resultado, o proprietário anda por aí com mais de uma ameaça de morte. Kubbarum-dai não parece muito incomodado e, de fato, ele anuncia suas habilidades maravilhosas a qualquer um com um trabalho fascinante o suficiente para chamar sua atenção.

Irrara-ya: nível 4; usa um artefato experimental que rouba faces (nível 5) que remove a face de um alvo em alcance imediato. Esgotamento: 1 em 1d20

KOLUM

Kolum foi construída como um grupo dissidente, cansado de ter que viver sob as regras das facções, que saiu de Harmonious há cerca de cinquenta anos. Eles escolheram o nome do fundador Kolum-dam, que pregava uma vida melhor, com liberdade verdadeira, que poderia existir com pouco esforço. Kolum parecia estar a caminho de se tornar uma cidade realmente independente quando o desastre aconteceu. Alguns dizem que elementos criminosos em Shome foram responsáveis, mas a maioria acredita que Zal, a Igreja da Encarnação, o Karum, ou outra grande facção foi responsável, pois se sentiram ameaçados pela existência sem facção em Kolum. Independentemente de como isso aconteceu, um perigoso construto Qinod encontrou o caminho até a cidade, destruindo o local.

O construto responsável pelo desastre ainda pode espreitar Kolum, pois um posto de vigilância construído à beira da ruína nunca viu o construto deixar o local. O posto de vigilância contém guardiões selecionados de várias facções diferentes em Harmonious. Os guardiões estão encarregados de impedir que qualquer pessoa explore as ruínas, para que não reativem acidentalmente o construto devastador.

O VERITEX

O Veritex é um sistema labiríntico de túneis que passam abaixo da superfície de Ruk. Devido ao dano sofrido por Ruk eras atrás, algumas partes do Veritex estão isoladas das outras por túneis bloqueados por desabamentos.

Pequenas cidades subterrâneas podem ser encontradas em Veritex. Algumas delas escondem cabalas e clausuras secretas com seus próprios planos e crenças. Outras abrigam criminosos, revolucionários ou invasores. Outras ainda simplesmente oferecem abrigo a quem gostaria de viver livre e em paz.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DRAN

A cidade subterrânea de Dran foi recentemente atingida por terremotos que enterraram um lado da cidade sob o teto desmoronado e destruíram mais de metade das estruturas restantes. Embora os sobreviventes estejam reconstruindo, muitos estão felizes em aceitar a assistência da Zal, que apareceu com ofertas de ajuda.

Irrara-ya é uma nativa de Dran que encontrou um dispositivo, após o desmoronamento, que rouba a face de qualquer criatura viva para a qual ela aponte e armazena tal face como um avatar digital. O corpo fica para trás, vivo mas em estase, sem mente. Irrara-ya descobriu que pode fazer perguntas para as faces armazenadas, que responderão de acordo com seu conhecimento. Irrara-ya não sabe se tem a habilidade de devolver uma face ao seu corpo. Mas, se isso for possível, ela está mais interessada em devolver uma face para um corpo diferente, só para ver o que acontece.

MUK

A Canção Global não chega até Muk, graças a uma característica acidental do material dos arredores. Esta pequena cidade está construída em uma área simples, longa e aberta, com muitas galerias e túneis que levam a câmaras menores. Muk é um destino popular para monges da Igreja da Encarnação, que fazem votos especiais e vêm meditar sobre o Código Verdadeiro. A Madre Superiora de Muk é Laran-xi, uma mulher pequenina que esconde seus traços sob um capuz. Ela recebe bem os visitantes, oferecendo uma noite de estadia em troca de uma história de Harmonious, a Cidade Cintilante, para onde seus votos proíbem que ela volte. Ela não sente amargura, pois acredita que ela e seus irmãos e irmãs estão fazendo um progresso real para descobrir pistas do Código Verdadeiro nos ecos das suas próprias mentes fornecidas pela ausência da Canção Global.

Laran-xi já foi membro do Karum. Como uma agente, ela matou muitos membros da Cabala Silenciosa durante os conflitos secretos que ocorreram fora de Ruk. Agora, tais incidentes e essa lealdade ficaram para trás e ela se arrepende de suas ações. Ela espera que, depois de todo esse tempo, a Cabala Silenciosa e o Karum tenham se esquecido dela, mas sabe que a justiça ainda a encontrará algum dia. Ela está preparada para aceitá-la, se isso acontecer.

PERIFERIA

É uma verdade óbvia que, quando mais longe uma pessoa viaja a partir de Harmonious, mais perigosa a fronteira de Ruk se torna. Por este motivo, as pessoas são felizes permanecendo na Central. O cidadão normal de Ruk fica em Harmonious e acredita que alguém teria que ser desequilibrado mentalmente, precisar desesperadamente de bits, estar disposto a correr riscos ou ser um criminoso para se aventurar na Periferia. Várias facções têm interesses que vão além do núcleo civilizado da recursão e eles mantêm vários postos avançados e instalações bem protegidas na fronteira, assim como coletores móveis e barcaças de recursos. As regiões da Periferia incluem Shome, Jir e Gatt.

OPORTUNIDADES NA PERIFERIA

Ordens do Orbe: Um grupo de monges partiu atrás de uma nave desconhecida que disparou armas tipo mísseis sobre o Orbe dos Mundos e, depois, fugiu. Os monges perseguidores, em seu esquife do caos emprestado, nunca voltaram e a Ordem busca contratados que estejam dispostos a seguir as pistas no Strange e resgatar os membros desaparecidos da situação que estiverem.

Esqueça Meu Nome: Uma oficial de facção em Harmonious procura contratar um grupo de profissionais discretos para um trabalho perigoso. A oficial tem motivos para acreditar que seu nome (e seu perfil genético completo) foi obtido pelo Onomasticon em Shome. Ela quer que alguém entre na torre do medo e recupere ou destrua seu perfil antes que um tipo de erradicação personalizada possa ser criado para chantageá-la.

Espinho nos Trilhos: Os trilhos de Jir foram infestados com parasitas de origem desconhecida, mas que parecem serem capazes de comer os mecânicos armados com lança-chamas que tentaram entrar nas fendas interiores profundas para queimá-los. Se os parasitas não forem removidos logo, toda Jir pode ficar para trás na fronteira entre ela própria e o Strange e, consequentemente, perder totalmente a potência em seu motor diferencial.

SHOME

Shome é uma cidade sem lei de criminosos e mercenários perigosos. Seus mercados negros disponibilizam todos os tipos de itens raros e obscuros, especialmente aqueles que as principais facções de Ruk não desejam que estejam disponíveis. Por exemplo, códigos genéticos contrabandeados ou controlados que permitiriam criar criaturas especialmente perigosas e criações biotecnológicas podem ser comprados aqui, pelo preço certo.

Túneis subterrâneos, através do Veritex, ligam a Cidade Sombria a Shome. Graças aos esforços dos criminosos anteriores, um sistema de transporte rápido funciona nestes túneis, onde pessoas andam em um tipo de tubo pneumático cheio de lodo entre as duas cidades. O transporte leva apenas um minuto se a pessoa estiver disposta a ser coberta de muco. Pelo menos, é um muco que cheira a cravo e canela.

Orbe dos Mundos, página 221

Onomasticon, página 206
Trilhos de Jir, página 207

Laran-xi: nível 4

"É perigoso usar artefatos expelidos pela Singularidade Qinod e isso deveria ser proibido. Como aconteceu quando o enigmalito foi encontrado e aquele terrível e temível destruidor foi liberado!" ~Uttatum- tum, agente local da Cabala Silenciosa

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Fortaleza dos Favores

Senhora Kasin-dar: nível 6; Armadura 3; usa um artefato que rouba a habilidade de uma criatura e passa para outro alvo por uma hora

A Fortaleza dos Favores é onde a Senhora Kasin-dar mora. Ela é conhecida por vários nomes em Ruk, incluindo a "Rainha Sombria", "Emendadora de Ossos" e a "Ladra de Ossos" (os dois últimos por sua preferência de extrair a medula para as necessidades genéticas do mercado negro). Ela carrega um temido artefato chamado o Bastão Emendador (que também tem outros apelidos sangrentos) com a habilidade de tirar os ossos das vítimas e colocá-los em outras, concedendo habilidades temporárias nessas últimas e aleijando ou matando as primeiras. Às vezes, os clientes pagam por seus serviços e, em outras, ela melhora aqueles que trabalham para ela ou ela própria. Tanto o Conselho Factol quando o Miriande alertaram para que Kasin-dar não use os cidadãos de Harmonious como fonte de materiais. Enquanto ela cumprir sua parte, eles fazem pouco para evitar que clientes viagem para Shome para usar os serviços dela.

Onomasticon

Os nomes têm algum poder em Ruk, especialmente se combinados com um perfil genético completo associado. A organização criminosa conhecida como Onomasticon mantem tais perfis genéticos em um banco de dados secreto, contra a proibição rígida da lei e das sensibilidades de Ruk. Em um lugar como Ruk, possuir o genoma, os fatores epigenéticos e o código do microbioma de uma pessoa é ter um pedaço da alma dela. Alguém com tal perfil poderia criar venenos, toxinas e parasitas de controle mental específicos para a pessoa — o céu é o limite, motivo pelo qual os "nomes" vendidos pelo Onomasticon não saem baratos. Também é por isso que potenciais clientes do Onomasticon devem ter muito cuidado para evitar a aparência de algum tipo de relação com o Miriande ou o Conselho Factol, assim como com a Cabala Silenciosa, a Igreja da Encarnação ou outra facção que tenha tentado acabar com o grupo criminoso no passado. Se tal associação for sentida, não só o cliente terá o serviço negado, mas também será dispensado sob ameaça.

Orbe dos Mundos, página 221

Mendalla: nível 5; aqueles que tentarem atacar Mendalla devem ter sucesso em um teste baseado em Intelecto. Falha significa que eles não podem atacar devido a um sentimento de admiração, medo ou amizade. Sucumbir ao efeito uma vez aumenta em dois passos a dificuldade de tentativas futuras de atacar Mendalla.

Sirrush, página 290

Patrulheiros da Apótema, página 224

Embora ninguém tenha o visto, um chefe do crime deformado, cheio de cicatrizes e brutal chamado Mendalla comanda o Onomasticon. Mendalla nunca sai do seu covil secreto abaixo do Rio Iasos, enviando vários representantes e contratados para fazer suas vontades. O que muito poucos sabem é que o chefe do crime não é um nativo de Ruk. Ele é um sirrush desperto de Ardeyn que transladou para Ruk e, após muitas lições e contratempos, trabalhou para conseguir sua posição de autoridade e poder da forma mais divina possível a ser obtida em um reino onde a ciência vence a magia.

Jir

A cidade de Jir mantém uma posição bem na margem da Periferia, de forma que partes de suas torres e pontes se estendem para dentro do próprio Strange, penetrando a fronteira. Jir é o porto primário entre Ruk e o Strange e a maioria do tráfego que passa entre os dois reinos ocorre aqui. Uma vez no Strange, é quase impossível encontrar um caminho de volta para Recursão através de meios físicos diretos (criaturas no Strange não podem ver ou sentir a fronteira de Ruk porque a recursão foi projetada para ficar escondida). Mas as Travas de Jir dão acesso a aqueles que sabem onde procurar.

Vários tipos de embarcações que podem viajar no Strange podem ser fretadas, alugadas e até mesmo compradas em Jir, embora a última opção não apareça com frequência. Muitos dos navios são barcaças voadoras de Ruk modificadas, construídas para transportar recursos coletados nas florestas cinzas até as fábricas fora de Harmonious. Mais alguns são esquifes do caos comprados (ou obtidos de outra forma) de viajantes similares de Ardeyn.

Jir é uma cidade portuária ímpar por causa da sua fronteira, mas as necessidades de uma tripulação que passou meses presa em um trânsito no Strange podem ser atendidas em Jir, que é conhecida por suas tavernas, bairros de prazer, comunais da Canção Global e mercadores de todos os tipos. Tripulantes que desejem ganhar uns bits adicionais podem encontrar atravessadores para vender os itens que roubaram do Strange.

Comunidade da Ordem do Orbe: Um ou dois monges do Orbe dos Mundos podem geralmente ser encontrados andando pelas "docas" ou frequentando muitos dos estabelecimentos públicos de Jir. O Orbe dos Mundos é uma estrutura artificial no Strange onde sementes de realidade podem ser "fertilizadas" com um ritual de investidura por quem estiver em uma missão de gênese. A Ordem é um grupo de cuidadores que mantém e protege a santidade do Orbe. Como qualquer facção, a Ordem precisa encontrar novos membros de vez em quando ou, se não der certo, profissionais especiais para cuidar das situações incomuns que surgem. É por isso que os monges encontrados em Jir foram autorizados a falar, apesar do seu voto de silêncio, permitindo que eles descrevam as maravilhas ou necessidades da Ordem quando elas surgirem.

Torre de Recrutamento dos Patrulheiros da Apótema: Um bando livre de batedores, eruditos e aventureiros de Ruk, Terra e Ardeyn compõe os Patrulheiros da Apótema. Os patrulheiros mapeiam o Strange nos arredores de Ruk e da

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Terra, buscando sinais de perigo e evidências sobre civilizações alienígenas na rede distante que ainda não sucumbiram aos planetívoros.

Os Patrulheiros da Apótema mantêm sua sede no Strange, em uma imensa nave do caos chamada *Pedra Vermelha*. Os patrulheiros também mantêm uma torre de recrutamento em Jir, frequentada por pessoas já acostumadas com a ideia de entrar no próprio Strange. O chefe de recrutamento Darduin-lan apresenta uma imagem animada de uma vida de exploração, aventuras e jornadas onde nenhum nativo de Ruk já esteve.

Extração de Caos da Zal: A Zal tem muitos interesses e um deles é a extração de itens valiosos do Strange. A Zal geralmente busca a espiral violeta, mas também procura sementes de realidade ou outras relíquias da rede de energia escura. Navios de Extração da Zal geralmente não tem o complemento total da tripulação, o que leva aos contratados da Zal a usarem pessoas vulneráveis sequestradas de toda Ruk para preencher as vagas para viagens futuras.

TRAVAS DE JIR

As "travas" de Jir são duas séries separadas de pontes rolantes que levantam uma embarcação e a transferem entre Jir e a Estação de Jir no Strange. A Estação de Jir está construída em um trecho de terreno fundamental e está visível no Strange para aqueles que sabem onde encontrá-la. Cada trava pode passar aproximadamente uma embarcação grande por hora em uma direção, embora o tráfego entre Ruk e o Strange não seja tão pesado para que houvesse tanta espera. As embarcações não precisam usar as travas para deixar Ruk, mas geralmente as usam (se for um negócio sancionado das facções) para tirar vantagem da maior segurança que Jir oferece, o que inclui um grupo de Miriande.

TRILHOS DE JIR

Jir mantém sua posição bem na margem de Ruk, que está constantemente (ainda que lentamente) crescendo e expandindo, graças aos trilhos biomecânicos sobre os quais a cidade inteira está construída. Motores enormes acionam os trilhos e percorrem a diferença entre o Strange e Ruk, o que significa que se a fronteira ficasse longe de mais, os trilhos parariam. Em alguns dias, os trilhos precisam avançar a cidade em aproximadamente um centímetro, mas em vários dias, ela não se move. Mas algumas vezes na história recente, os trilhos tiveram que rolar por quase um metro em uma hora, o que os levaram ao seu limite.

Uma guilda de várias centenas de biomecânicos escala constantemente os trilhos e o motor diferencial, garantindo que eles estejam sempre na sua melhor forma.

Darduin-lan: nível 5; saúde 50; pode produzir raios de energia que causam 5 pontos de dano ou restauram 5 pontos de Potência a um alvo em alcance curto como uma ação em cada rodada.

Espiral violeta, página 219

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Zamarain-sin: nível 5, nível 7 para todas as tarefas relacionadas a engenharia genética; Armadura 3 (da armadura de teia; inimigos que atingirem Zamaran-sin com uma arma corpo a corpo e falharem em um teste de defesa de Potência perdem sua arma quando ela fica presa na armadura dela).

Uer-gula: nível 6; pode borrifar líquidos em alcance imediato que causam 6 pontos de dano como uma ação a cada rodada

GATT

Gatt é uma cidade pequena, construída de mastros descartados dos detritos dos arredores e construções mais novas. A cidade contém torres pequenas e blocos de prédios e cada janela, porta ou outra abertura tem uma escotilha adicional que os residentes chamam de "portas de acasalamento".

Campos de aranhas peludas brancas se estendem por toda Gatt, cobrindo tudo com um manto de teias de seda que parecem neve recém-caída. É claro que não é neve, já que grande parte de Ruk tem o clima controlado. Os campos de aranhas têm este nome por causa dos enxames de minúsculas aranhas brancas que acordam para subir pelas pernas e cobrir os corpos dos visitantes tolos que andam pelo branco.

Os campos de aranhas se prolongam por 58 km em todas as direções e, como as florestas cinzas, servem como um recurso valioso que algumas pequenas facções baseadas na cidade de Gatt coletam. A seda de aranha e as aranhas são coletadas como um recurso de biomassa especial por indivíduos nativos de Ruk que andam sobre as teias trançadas com enxertos especiais para andar sobre elas.

A vida em Gatt é geralmente pastoril, exceto a cada dezesseis meses, quando milhares de criaturas aracnídeas quase tão grandes quanto pessoas começam uma orgia de acasalamento. Como suas contrapartes da Terra, de onde foram criadas mil anos atrás, uma criatura aranha fêmea mata o macho — e cada outro macho que puder encontrar dentro ou ao redor da cidade de Gatt, independente da espécie. É quando as portas de acasalamento são fechadas e ninguém sai. Pelo menos, ninguém com um cromossomo Y.

Zamaran-sin é uma criadora de aranhas que vive e tem seus laboratórios em Gatt. A cada ano, ela seleciona os melhores fios de teias ou teias com qualidades especiais, como cor, cheiro ou força. Ela também cria em busca do sabor — a biomassa de aranha é uma iguaria que alcança altos valores em Harmonious. Zamaran-sin serve a uma central de mensagens para o Karum, que ela codifica geneticamente em teias de aranha para que tais mensagens nunca sejam expostas à comunicação da Canção Global.

SINGULARIDADE QINOD

Antes de Ruk ter batido nos Baixios da Terra, ela encontrou algo enquanto viajava pelo Strange. O evento foi tão apocalíptico que o Código Verdadeiro foi perturbado, o que deu origem à Canção Global e às divisões que atormentam Ruk até hoje. A melhor teoria que os eruditos têm sobre o evento é que Ruk teve um contato alienígena com algo chamado de Qinod. Tenha sido o contato feito com um artefato inteligente, uma entidade em nível de planetívoro ou um grupo de alienígenas viajantes mais avançados do que Ruk, isso se perdeu na perturbação resultante do Código Verdadeiro e a informação nunca esteve contida na Canção Global. Qualquer que seja a verdade, Ruk sobreviveu e cambaleou até finalmente colidir com os Baixios da Terra, alterada para sempre e carregando um clandestino que passou a ser chamado de Singularidade Qinod.

A Singularidade Qinod continua sendo um enigma, pois se manifesta de modo infrequente em Ruk e, quando o faz, surge em um local aparentemente aleatório. Sua aparência é a de um ponto de luz cegante que flutua levemente sobre o solo, expelindo aleatoriamente dispositivos, detritos, cadáveres congelados de criaturas alienígenas (nunca duas iguais) e um construto animado ocasional que quase invariavelmente começa a destruir toda outra forma de vida ou estrutura artificial que encontra. Uma vez que a maioria de Ruk é artificial, alguns construtos simplesmente começam a cavar e aparecem dias depois no Veritex, onde continuam a destruição até serem impedidos. Diferente dos construtos, o objetivo dos dispositivos descartados geralmente é incompreensível, mas, às vezes, podem ser usados como artefatos.

Em três ocasiões anteriores, os nativos de Ruk usados por vários interesses tentaram entrar pela boca da singularidade quando ela se manifestou para ver se era um portal animado para outra recursão. Em cada uma dessas ocasiões, aqueles que tentaram foram torrados antes de chegar ao limite ou nunca voltaram.

VUN

Vun é uma cidade grande de caules fúngicos imensos (fungos criados para não ter venenos ou alucinógenos) misturados com construções mais tradicionais de organímero. As margens de Vun transbordam com coletores cinzas. As imensas fábricas móveis passam pelas florestas de fungos sobre centenas de pernas insectóides, pois Vun é um dos principais centros para coleta de biomassa em Ruk. Existem outros centros na Central e na Periferia, mas Vun é conhecido pela quantidade que pode processar e transportar por dia. A quantidade incrível que ela produz é devido ao complexo biomecânico impressionante onde coletores cinzas são construídos e consertados, a biomassa coletada é processada em tanques imensos e a biomassa processada é carregada em barcaças voadoras abundantes que viajam entre Harmonious e outros pontos em direção à Central.

O prefeito de Vun, Uer-gula, possui uma biomodificação aromática que pode produzir vários fluidos diferentes, incluindo alucinógenos, venenos e ácidos. Como uma figura pública, ele é odiado e temido, considerando sua reputação de derreter mais de um representante de facção que tentou enganar Vun com relação ao preço justo para atender à cota de biomassa. Mas dizem os rumores que, quando tira seu enxerto de biomodificação a cada noite, ele é uma pessoa realmente amistosa para seus amigos e familiares e leal àqueles que conseguem ganhar sua confiança.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ARTEFATOS DE RUK

Em Ruk, os artefatos são resultados de uma especialização tecnológica extrema. Alguns deles são fabricações modernas de Ruk, enquanto outros foram descobertos no Strange e são verdadeiros artefatos de raças alienígenas extintas. Um subconjunto de artefatos de Ruk vem da Singularidade Qinod. Em Ruk, a maioria dos artefatos já foi reivindicada, embora a Singularidade Qinod produza novos juntos aos horrores que expele.

BIOIMPLANTE COMPANHEIRO

Nível: 1d6

Forma (inicial): Uma ampola cheia de um tecido bioativo azul brilhante

Efeito: Existem vários tipos de bioimplantes companheiros. Para criar um bioimplante companheiro, o pretenso mestre injeta uma ampola de bioimplante em seu corpo. Durante trinta e três horas, o local da injeção incha até o tamanho de uma segunda cabeça e depois explode, causando 3 pontos de dano enquanto o bioimplante companheiro surge. Geralmente, o nível do bioimplante companheiro é igual ao nível do artefato. Ele tem aproximadamente a metade do tamanho do seu mestre e inteligência suficiente para seguir comandos, mas, nos outros aspectos, funciona como um companheiro. É necessário um teste de esgotamento sempre que o bioimplante companheiro usar sua habilidade especial.

Os tipos de companheiros incluem (entre outros) os seguintes:

Defensor: Tem um único olho que estala com energia bioelétrica. Se uma criatura ataca seu mestre (ou o companheiro), o bioimplante defensor dispara imediatamente uma rajada de energia elétrica que causa dano igual ao nível do artefato no atacante. Ele dispara uma vez por rodada enquanto seu mestre continuar sendo atacado. Movimenta uma distância curta a cada rodada.

Agressor: Muito parecido com o defensor, exceto que ataca as criaturas indicadas pelo seu mestre.

Curandeiro: Desliza uma distância imediata a cada rodada. Se seu mestre sofrer dano de Potência, o bioimplante companheiro o morde, injetando remédios que consertam os tecidos e curam um número de pontos de dano igual ao nível do artefato. Ele continua a aplicar sua mordida curativa uma vez por rodada enquanto seu mestre continuar ferido.

Mensageiro: Tem uma face que lembra a do seu mestre e se move uma distância longa a cada rodada. O mensageiro pode encontrar qualquer lugar que seu mestre esteve ou possa encontrar e entregar uma mensagem curta sem que seja necessário um teste de esgotamento. Se desejado, o mensageiro pode se conectar mentalmente ao seu mestre, permitindo que ele fale através da boca do mensageiro e escute o que o mensageiro ouve. Cada rodada dessa ligação mental exige um teste de esgotamento.

Esgotamento: 1 em 1d100

BROTO DE METABOLISMO

Nível: 1d6

Forma: Um casulo orgânico, quase como um pequeno pedaço hemisférico de um cérebro. Assim que enxertado em um hospedeiro, a carne do hospedeiro cresce sobre ele até ser apenas um caroço.

Efeito: O casulo é enxertado em qualquer hospedeiro vivo (normalmente perto do cérebro ou da espinha) e injeta produtos químicos que aumentam o metabolismo da criatura. Isso aumenta permanentemente a Reserva de Velocidade máxima do hospedeiro em 5 pontos.

Esgotamento: —

BROTO DE PERÍCIA

Nível: 1d6

Forma: Um casulo orgânico, quase como um pequeno pedaço hemisférico de um cérebro. Assim que enxertado em um hospedeiro, a carne do hospedeiro cresce sobre ele até ser apenas um caroço.

Efeito: Este casulo é enxertado em qualquer hospedeiro vivo (deve ser perto do cérebro) e injeta produtos químicos que alteram as funções cerebrais e musculares. Isto concede ao hospedeiro treinamento em uma perícia (pré-determinada).

Esgotamento: —

CASULO DE RECURSÃO

Nível: 1d6 + 4

Forma: Um bulbo de um tecido orgânico vivo do tamanho de uma cabeça humana

Especial: Um casulo de recursão pode se mover entre as recursões.

Efeito: Quando um casulo de recursão é colocado em um objeto (geralmente outro artefato), o casulo libera gavinhas parecidas com veias em tal objeto. Isso normalmente não afeta a função do objeto. Se o objeto combinado e o casulo de recursão forem transladados para uma recursão diferente, contudo, não apenas o casulo possibilita que o objeto combinado faça a transferência, mas tanto o casulo quanto o objeto combinado mantêm suas formas originais como se tivessem passado por um portal impróprio. As propriedades especiais possuídas pelo objeto combinado em sua recursão natal continuam a funcionar completamente na nova recursão, mesmo se leis diferentes estiverem em operação. É necessário um teste de esgotamento sempre que um objeto combinado transladar para uma nova recursão.

Esgotamento: 1 em 1d20

Um bioimplante companheiro é cultivado a partir da carne do seu mestre, mas sua forma de adapta ao tipo de bioimplante companheiro.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

"Para cada mil combatentes veneno que a Zal cria, damos um elmo de comando de graça para o cliente, porque nós nos importamos". - Diretor de Progressão, Sin-ixtab

Combatente veneno, página 260

Enigmalitos são marcados com 1d6 gravuras estilizadas em sua superfície, cada uma representando aparentemente uma criatura completamente desconhecida.

ELMO DE COMANDO DE COMBATENTE VENENO

Nível: 1d6 + 4

Forma: Um elmo que parece com a cabeça de um combatente veneno, com o símbolo da facção Zal marcado na parte de trás

Efeito: Quando usado por uma criatura e ativado, o usuário pode assumir o comando de uma quantidade de combatentes veneno (igual ao nível do artefato) dentro do alcance longo. O usuário deve ser capaz de ver e ouvir os combatentes veneno a serem comandados e vice-versa. O período de controle dura até uma hora.

Esgotamento: 1 em 1d20

ENIGMALITO

Nível: 1d6 + 4

Forma: Um disco de pedra liso, do tamanho de uma mão aberta, que pode ser "desdobrado" para criar um monolito de 2 metros de altura.

Efeito: Um enigmalito pode ser desdobrado durante seis ações, cada ação relativamente dobrando a massa do objeto, até que ele tenha o tamanho de um monolito de granito. (Dobrar inverte o processo.)

Um enigmalito é uma prisão que mantém seus internos na suspensão. Um enigmalito desdobrado pode prender acidentalmente quem abri-lo e tentar usá-lo, caso o usuário fa-lhe um um teste de defesa de Intelecto. Vítimas recém-presas vão para a suspensão, deixando uma pós-imagem de uma gravura estilizada da vítima na superfície do enigmalito. Tocar a gravura de um enigmalito liberta a criatura presa associada (a menos que quem toque a gravura seja preso, por sua vez). Enigmalitos recém-descobertos geralmente contêm criaturas aleatórias totalmente desconhecidas na Ruk moderna (aleatoriamente escolhidas pelo Mestre, até o nível do artefato). As criaturas liberadas são normalmente perigosas, confusas e difíceis de comunicar.

É necessário um teste de esgotamento sempre que uma criatura for presa ou liberada. Se o artefato for esgotado, todas as criaturas presas dentro dele são liberadas.

Esgotamento: 1-2 em d100

ENXERTO DE ARMA

Nível: 1d6

Forma: Uma arma média (corpo a corpo ou à distância) com uma bainha de material mais leve, de carne

Efeito: Este enxerto orgânico se encaixa sobre a mão ou cotoco e se fixa à carne do hospedeiro. O elo físico fornece um recurso que deixa os ataques um passo mais fáceis. Quando um PJ encontra um enxerto de arma, o Mestre determina que tipo de arma está anexada ao enxerto.

Esgotamento: —

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ENXERTO DE GAVINHA

Nível: 1d6

Forma: Uma extensão tipo chicote de material orgânico parecido com carne.

Efeito: Este enxerto se anexa à espinha dorsal do hospedeiro de forma que possa ser controlada como um membro. O hospedeiro pode usá-lo como um chicote (uma arma leve) mesmo que suas mãos estejam cheias. Ele também pode usá-la como uma cauda preênsil que pode suportar seu peso (presumindo que ele tenha tamanho humano) ou outro objeto.

Esgotamento: —

INSÍGNIA DE FEROMÔNIO

Nível: 1d6 + 1

Forma: Uma faixa ampla de material flexível que libera um odor pungente.

Efeito: Quando ativada, a insígnia exala um feromônio que pode afetar todos os aliados pré-tratados dentro do alcance curto que respirem o odor. Pré-tratar um aliado exige uma ação e proximidade de toque. A menos que descrito o contrário, a insígnia de feromônio produz seu efeito por um minuto a cada ativação.

01–10	Ataques corpo a corpo de aliados pré-tratados têm a dificuldade reduzida em um passo
11–20	Ataques à distância de aliados pré-tratados têm a dificuldade reduzida em um passo
21–30	Ataques corpo a corpo feitos por alvos que não sejam um aliado pré-tratado têm a dificuldade aumentada em um passo
31–40	Ataques à distância feitos por alvos que não sejam um aliado pré-tratado têm a dificuldade aumentada em um passo
41–50	Aliados pré-tratados sentem menos dor (e recebem +1 de Armadura)
51–60	Tentativas de intimidar alvos que não sejam um aliado pré-tratado têm a dificuldade reduzida em um passo
61–70	Aliados pré-tratados que façam um teste de recuperação enquanto a insígnia estiver ativa recuperam 4 pontos adicionais.
71–80	Testes de defesa de Velocidade de aliados pré-tratados têm a dificuldade reduzida em um passo
81–90	Testes de defesa de Potência de aliados pré-tratados têm a dificuldade reduzida em um passo
91–00	Testes de defesa de Intelecto de aliados pré-tratados têm a dificuldade reduzida em um passo

Esgotamento: 1 em 1d20

TRAVESSA DA COMUNHÃO DO CÓDIGO VERDADEIRO

Nível: 1d6

Forma: Uma travessa ornamentada de organímero com uma tampa

Efeito: Até seis hóstias de comunhão (ou pedaços pequenos de comida) podem ser tratadas de cada vez em um processo de uma rodada que envolve fechar a travessa com a tampa e pressionar um contato. A hóstia de comunhão tratada confere os benefícios normais da comunhão (se houver) e um bônus temporário de +3 na Margem, distribuído entre as Reservas que o personagem desejar. O bônus dura uma hora.

Esgotamento: 1 em 1d20

Comer hóstias adicionais da travessa da comunhão não confere efeitos além do primeiro, mas isso não impede que as pessoas tentem..

VEÍCULO AÉREO

Nível: 1d6 + 1

Forma: Uma asa de organímero de 2 metros de comprimento

Efeito: Este é um veículo que pode ser usado por alguém que faça testes de Velocidade (nível 1) a cada rodada. Em combate, ela se move uma distância longa em cada rodada, mas em viagens prolongadas, ele pode mover até 129 km por hora. Um teste de esgotamento é necessário para cada hora de uso.

Esgotamento: 1-2 em 1d100

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 14

O STRANGE

"O caos reinava além do gride de largada. A expansão infinita e estremecida era mais funda do que qualquer céu verdadeiro e absorvia o meu olhar. Dentro da sua eternidade infinita rotativa, a fome se moveu. O medo tomou conta de mim — e uma certeza louca. Percebi que tudo que eu sabia estava errado.

~Carter Morrison

Precursores é o nome que damos à raça enigmática que é levemente mais jovem do que nosso universo. Não se sabe como eles se chamavam.

O Strange é composto do que os físicos e astrônomos da Terra chamam de energia escura (ou, mais precisamente, energia escura é a expressão que a rede assume quando interage com o nosso próprio universo de matéria normal). Dentro do seu volume imenso e sempre crescente, ela pode abrigar quantidades virtualmente infinitas de informações. A expansão continua a ocorrer em um ritmo sempre acelerado e, à medida que o Strange cresce, ele aumenta o universo consigo. Durante seus bilhões de anos de existência, mundos inteiros foram semeados dentro do Strange, cultivados e nasceram com seus próprios conjuntos únicos de regras para regê-los. Essas regras não têm limites, mas, assim que são definidas, são fixas, firmando-se em uma parte do Strange com uma nova realidade, chamada recursão.

Portal impróprio, página 135

Alienação, página 216

Viagem pelo Strange, página 214

O Strange, também chamado de Caosfera, foi construída intencionalmente pelos Precursores — alienígenas tecnologicamente avançados — há bilhões de anos para facilitar a viagem intergaláctica através do universo. Os

ATRIBUTOS DO STRANGE

O Strange não é uma recursão. É uma rede básica que fornece o poder de processamento necessário para abrigar recursões. Contudo, os visitantes podem entrar e viajar através do Strange, o que significa que o Strange pode ser entendido através de muitos dos atributos usados para recursões.

Nível: Normalmente não é possível transladar diretamente para o próprio Strange. Se for importante saber o nível de uma região específica do Strange, o Mestre o determinará.

Leis: Todas. Quando visitantes entram no Strange, eles trazem uma película fina da recursão mais recente e suas leis com eles.

Raças Jogáveis: Nenhuma. O Strange não dá uma opção de uma nova raça a quem o visita pela primeira vez.

Focos: Nenhuma. O Strange não dá uma opção de um novo foco a quem o visita pela primeira vez.

Perícias: navegação na Caosfera, surfe fractal

Conexão com Recursões: Várias recursões permitem o acesso para e a partir do Strange.

Por exemplo, residentes de Ardeyn podem viajar diretamente para (ou cair em) o Strange a partir da margem da recursão. Entrar em uma recursão a partir do Strange é como entrar na recursão através de um portal impróprio.

Conexão com a Terra: Nenhuma conhecida (seria extremamente perigoso para a Terra se existisse)

Tamanho: 13,6 bilhões de anos-luz de largura e em expansão

Centelha: Desconhecido

Traço: Alienação; regiões diferentes do Strange podem ter efeitos diferentes na psique de um recursor, conforme descrito em Viagem pelo Strange.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

alienígenas se carregariam na rede de dados de energia escura, depois se "imprimiriam" em uma estrela distante, sem precisar da viagem por anos-luz entre os dois locais no universo normal.

Algo deu errado na rede e os alienígenas perderam o controle. Nos bilhões de anos desde então, o Strange continuou a expandir. Enquanto expandia, os planetívoros que moravam dentro dele devoraram uma civilização depois da outra que "pingou" inocentemente na rede de energia escura e, ao fazê-lo, forneceu uma ponte para o mundo de tal civilização.

VIDA NO STRANGE

O Strange é vasto, tão vasto quanto o universo real ao qual é inerente. Embora não tenha sido projetado inicialmente para isso, o Strange é o lar de várias raças e entidades inteligentes. Infelizmente para os habitantes da Terra, os nativos do Strange são geralmente incompreensíveis para seres da Terra (e das recursões que a Terra abriga). E os mais poderosos destes seres — os planetívoros — devem ser evitados a qualquer custo, senão a ameaça que silenciou quase todas as outras formas de vida inteligente no universo também encontrará a Terra.

Mas os recursores da Terra e as recursões conectadas aprenderam que viajar pelo próprio Strange — não como um meio para atravessar o espaço real, nem como uma forma de chegar a uma recursão conhecida, apenas na rede de energia escura — é uma tarefa que vale a pena tentar. É uma tarefa perigosa, com certeza, mas no fundo de suas dobras e rebaixos, tesouros e maravilhas aguardam.

Planetívoro, página 8

FORMA E NATUREZA DO STRANGE

O Strange é um fluxo caótico de padrões fractais em espiral que interage para sempre com si mesmo, sem fim. A área imediatamente ao redor da Terra e suas recursões geralmente parece ser basicamente roxo-azulado, ocasionalmente verde escuro, mas outras áreas são douradas, laranjas ou até mesmo vermelho-sangue.

Embora seja vasto e em expansão (e aparecer no mapa de uma forma extradimensional ao universo da Terra), o Strange tem regiões distintas e diferentes dentro das suas quase incompreensíveis reviravoltas e giros caóticos. Recursores valentes relatam cenários sempre mutantes dentro do Strange, alguns parecidos com fractais giratórios e outros relacionados a cenários espaciais impossíveis, com estrelas e planetas que se formam e desaparecem num piscar de olhos. Outros exploradores ainda

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

descrevem áreas que se movem como criaturas gigantescas, como se partes do Strange tivessem adquirido consciência ou fossem habitadas por inteligências imensas que usam sua essência como se fosse carne.

Um rastro muito fraco de uma pessoa ou objeto que passe pelo Strange fica para trás, o que significa que é possível rastrear a passagem de outra pessoa, especialmente se alguém escolher seguir rastro como uma perícia.

Nada físico no universo de matéria real é grande o suficiente para conter a rede, exceto pelo próprio universo, e que deve expandir constantemente com a rede para contê-la. Comparado às cristas sopradas pelo vento do nosso universo visível, a energia escura compõem as profundezas infinitas, amplas e alienígenas.

Grande parte do Strange é o "espaço" entre as recursões que está fora do universo de matéria normal ou, como diriam os cientistas, o Strange está abrigado além do "universo bariônico". Sem saber a localização de postes de sinalização e marcos, é quase impossível navegar no Strange. E mesmo que você não saiba para onde está indo, chegar lá pode ser um desafio para aqueles que são novos ao meio (veja Como Viajar no Strange). Mas mesmo quando um explorador da Caosfera descobre a locomoção básica identifica um marco para seguir, outros dois fatores importantes entram em jogo: quanto tempo a jornada levará e qual o custo psicológico da viagem no Strange?

Fundamento: O fundamento é sólido, diferente de outros fractais visíveis que preenchem o Strange, que são geralmente transparentes, como uma neblina brilhante. Mas os fractais compostos de fundamento são duros como pedra. Felizmente para viajantes novatos, o fundamento não age tão rapidamente quanto os fenômenos efêmeros. Geralmente. Mas ele frequentemente faz ondas e se move, ainda que muito devagar (tão lentamente na maioria dos casos que os viajantes poderiam pousar e andar sobre ele, se tivesse cuidado). A forma na qual um trecho de fundamento age e muda é geralmente chamado de sua ressonância. Falando geralmente, quanto maior a estrutura de fundamento, mais lenta a ressonância.

Visibilidade e Iluminação: Visitar o Strange é como flutuar em um mar infinito onde a "água" às vezes é clara, outras vezes turvas ou agitadas com padrões iterativos que se estendem em todas as direções. A iluminação no Strange é feita pelas próprias estruturas fractais.

VIAGEM PELO STRANGE

O Strange foi projetado para a viagem e aqueles que podem entrar nele podem decolar através do miasma caótico, aprendendo a surfar

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

COMO VIAJAR PELO STRANGE

Recursores podem viajar dentro do Strange ao tentar as seguintes tarefas: Navegação na Caosfera e surfe fractal. Alguns recursores podem ter acesso a veículos especiais, enquanto outros podem desenvolver talentos pessoais únicos.

Navegação na Caosfera: Aqueles que passam mesmo um pouco de tempo no Strange podem tentar navegar através dele como uma tarefa baseada em Intelecto. A tarefa exige que o recursor memorize os marcos e postos de sinalização que possa ver com os olhos nus. Fazer isso é uma boa forma de não se perder no Strange.

Personagens que depois sejam treinados em navegação na Caosfera podem aprender sobre os vários marcos mapeados por exploradores anteriores, junto das informações associadas a tais marcos. Por exemplo, um recursor treinado poderia aprender que a Cicatriz Vermelha é ótima para encontrar sementes de realidade que não se condensaram ainda em uma recursão e que um cemitério de esquifes do caos se estende para além da região do Olho Reluzente.

Surfe Fractal: As criaturas individuais podem sentir e utilizar as "correntes" inerentes do Strange e convertê-las para se movimentarem como uma tarefa baseada em Velocidade. Um surfista pode escolher o lugar certo onde ondas sucessivas de filamentos fractais efêmeras "quebram" da maneira correta (algo que pode parecer invisível para alguém que não esteja procurando), depois pegar tal onda que, considerando a natureza do Strange, pode se propagar indefinidamente. Cada rodada gasta no surfe dá ao surfista movimento de alcance longo. O surfista pode puxar até outras três criaturas de tamanho humano sem penalidade.

Dificuldade	Tarefa
Rotina	Continua a surfar com movimento de alcance longo se o turno anterior foi usado no surfe
1	Pega uma onda fractal e se move como uma criatura com movimento de alcance longo por uma rodada
3	Começa o trânsito do surfe com direção a um local conhecido. Se falhar no teste, o viajante fica perdido. Se tiver sucesso, o surfista aparece no local conhecido após o tempo indicado de viagem tiver passado (presumindo que não há interrupções)
+1 passo	Tentativa de reduzir pela metade o tempo de viagem para um local conhecido. Se falhar no teste, o viajante fica perdido
+1 passo	Rodada gasta deslizando para fazer outra ação (impede mudança de velocidade ou direção)
+1 passo	Por criatura adicional puxada além das três primeiras

Perdido no Strange: Quando um viajante der tantas voltas por aí que não puder mais reconhecer marcos ou postes de sinalização para navegar, ele está perdido. A cada dia, o viajante pode tentar uma tarefa baseada em Intelecto de dificuldade 4 para se reorientar com navegação na Caosfera. Cada falha no teste aumenta o fator de alienação do personagem em 1. Se um personagem perdido encontrar o caminho, ele reduz seu fator de alienação em 1.

pelas correntes fractais. Um aspecto claramente importante não é a viagem ou a velocidade — é a navegação. Onde no universo de matéria normal um ponto específico do Strange cruza? Descobrir isso é extremamente complexo, especialmente sem os protocolos sencientes originais para entrada e saída projetados pelos Precursores (que tinham a navegação como uma das suas características mais destacadas).

Considerando a natureza iterativa e mutável do Strange, a distância não é uma boa medida para navegação. A melhor medida é o tempo. Todos os locais descritos nesta seção estão associados a tempos de viagem. Um local com um tempo de viagem listado tem uma estimativa de quanto tempo um surfista fractal levaria para se mover entre o local conhecido e a margem de uma recursão ao redor da Terra que permita o acesso ao Strange.

Cada tempo de trânsito tem uma variável associada. Surfistas especialmente habilidosos podem tentar reduzir o tempo total de viagem pela metade, mas isso aumenta a dificuldade da tarefa.

ACESSO A OUTRAS RECURSÕES A PARTIR DO STRANGE

No Strange, a margem de uma recursão permeável ao Strange (como Ardeyn ou Toca do Corvo) é visível como uma bolha nebulosa e translúcida. Independente do tamanho real da recursão, o exterior da superfície normalmente não mede mais do que cinco quilômetros de diâmetro. Para recursões menores, o exterior da interface da bolha encolhe de forma apropriada, até um tamanho mínimo de 3 metros (10 pés) de diâmetro.

Recursão que estejam diretamente conectadas entre si (como dimensões de bolso e outras recursões menores plantadas dentro uma

Cicatriz Vermelha, página 224
Semente de realidade, página 218
Esquife do caos, página 175
Olho Reluzente, página 223

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

recursão maior) e que sejam permeáveis ao Strange aparecem como uma massa de bolhas de tamanhos diferentes em um único grupo. Recursões que estejam conectadas com a Terra, mas não entre si, estão geralmente muito longe umas das outras para serem visíveis, embora a viagem entre elas feita por aqueles que possam navegar ou surfar no Strange leve aproximadamente uma hora.

Personagens jogadores (PJs) e outras criaturas que não sejam nativas do Strange podem entrar em uma recursão a partir do Strange ao atravessarem a interface. Isso é similar a passar por um portal impróprio para alcançar tal recursão.

Portal impróprio, página 135

Espiral violeta, página 219

Pó braquistócrono, página 219

Kray, página 277

Material do Strange que Entre em uma Recursão: Cifras, espiral violeta (e objetos criados a partir da espiral violeta), pó braquistócrono, peças de fundamento, artefatos e outros materiais do Strange podem entrar em uma recursão. Cifras se adaptam ao seu novo contexto, não importa se entram em uma recursão através de um portal impróprio ou por translação, embora outros itens nativos do Strange tenham menos modificação - apenas o suficiente para existirem fisicamente no contexto da recursão. Por exemplo, um pó braquistócrono continuaria sendo um pó com cor de âmbar, mas, se levado até a Terra, não brilharia mais (exceto quando exposto a luz UV ou outra radiação de alta energia).

Nativos do Strange que Entrem em uma Recursão: Diferente da "matéria" bruta do Strange, criaturas nativas não podem entrar através das bolhas, a menos que consigam descobrir como "enganar" a interface para aceitá-los como nativos ou se um nativo abrir uma passagem para eles entrarem. Quando isso acontece, tal criatura se esconde em uma forma que possa ser descartada assim que não for mais necessária, como no caso dos kray, que precisam se enraizar e brotar de uma criatura viva antes de eclodirem em suas formas verdadeiras.

ALIENAÇÃO

As mentes que evoluíram no universo de matéria normal e nas recursões conectadas não foram projetadas para a quase infinidade pura e não processada da rede de energia escura. Aqueles que foram expostos a ela sofrem consequências mentais e físicas chamadas de alienação. Quanto mais um visitante é afetado pelo Strange, maior é o fator de alienação.

Todas as criaturas não nativas do Strange ganham um fator de alienação 1 simplesmente pela visita. Alguns eventos podem aumentar o fator de alienação de um visitante ainda mais, como ficar perdido, encontrar um planetívoro ou passar uma quantidade incomum de tempo no Strange sem uma pausa da exposição direta. Outros efeitos e eventos podem reduzir o nível de alienação da criatura, como passar oito ou mais horas sem o contado direto com a rede de energia escura (como dentro da proteção de um esquife do caos ou outro sólido, uma recursão ou outra estrutura no Strange), encontrar o caminho após ficar perdido, entre outros. A tabela abaixo descreve as formas mais comuns de aumentar ou reduzir o fator de alienação de um PJ.

Uma criatura treinada ou especializada em perícias relacionadas especificamente ao Strange, como navegação na Caosfera ou surfe fractal, têm uma camada de proteção contra alienação, como mostrado na tabela, o que significa que simplesmente entrar no Strange não aumenta a alienação (por que o -1 de absorção cancela o +1 do fator de entrar no Strange). A

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ALIENAÇÃO

Fator	Devido A
+1	Entrar no Strange
–1	Pausa de oito horas em uma cabine fechada em uma embarcação, no interior de uma estrutura sólida no Strange, em uma recursão ou em um mundo primário (cumulativo)
+1	Ficar perdido
–1	Encontrar o caminho após ficar perdido
+2	Encontrar um planetívoro
+1	Encontrar um nativo ou grupo de nativos previamente desconhecidos do Strange
+1	Cada dia gasto no Strange sem pelo menos uma pausa de oito horas em uma cabine fechada em uma embarcação, em uma recursão ou em um mundo primário
–1	*Absorção:* Treinado em surfe fractal (-2 para especialização)
–1	*Absorção:* Treinado em navegação na Caosfera (-2 para especialização)

criatura que faça uma pausa do Strange com tempo suficiente pode reduzir seu fator de alienação até 0 (mas, diferente de ser treinado em uma perícia do Strange, isso não age como uma absorção na próxima vez que um PJ entrar no Strange).

Efeitos Diretos da Alienação: Cada fator de alienação causa 1 ponto de dano a cada uma das três Reservas de estatísticas de um PJ. Um PJ com fatores de alienação sofre este dano quando das suas situações abaixo ocorrerem:

1) O fator de alienação de um PJ aumenta em qualquer quantidade.

2) Após um descanso de oito horas que termine com um PJ ainda sofrendo 1 ou mais fatores de alienação.

Por exemplo, um personagem que entre no Strange pela primeira vez sem uma absorção ganha 1 fator de alienação pela exposição e, por isso, sofre imediatamente 1 ponto de dano (que ignora Armadura) em todas as suas Reservas de estatísticas. Se o PJ tivesse tempo e recursos, poderia tentar recuperar alguns ou todos os pontos perdidos através dos testes de recuperação. Embora possa recuperar pontos, o teste de recuperação (ou outro tipo de cura) não elimina o fator de alienação.

Se esse mesmo personagem ficar perdido, ele receberia 2 fatores de alienação e sofreria 2 pontos de dano em cada Reserva. Após ter encontrado o caminho, seu fator reduziria em 1 (mas ele não recuperaria os pontos perdidos). Se depois ele descansasse longe do Strange (talvez em uma cabine fechada em um esquife do caos) por oito horas, perderia 1 fator, mas, assim que ele ficasse exposto novamente ao Strange, voltaria a ter 1 fator e sofreria 1 ponto de dano em cada Reserva.

Efeitos Indiretos da Alienação: Personagens que fiquem enfraquecidos no marcador de dano por causa do dano causado pela alienação podem sofrer um tipo de demência que dura alguns minutos ou horas.

Quando um personagem fica enfraquecido ou debilitado devido à alienação, o mestre deve pedir um teste de defesa de Intelecto com dificuldade 5. Com um teste bem-sucedido, o PJ mantém seu equilíbrio mental. Com uma falha, o PJ sofre um ataque de demência que aumenta a dificuldade de todas as tarefas em dois passos por um minuto.

O ataque pode ser qualquer um dos itens da tabela abaixo ou algo que o Mestre determinar.

1	Desmaio
2	Ataque histérico
3	Fuga em pânico
4	Risada ou choro de forma inapropriada
5	Balbucio
6	Alucinação

CRIATURAS DO STRANGE

Vivendo fora dos limites das recursões ou do universo primário, as criaturas bizarras e geralmente mutáveis do Strange são bem mais alienígenas para a humanidade do que seres de outros planetas poderiam ser. Uma dessas criaturas é o Nmidon, um ser vagamente humanoide de três olhos e pele branca que serve como guia de um lugar chamado Icos Directrix, no centro do qual mantém um tipo de forja para espiral violeta.

Nmidon, página 226

Icos Directrix, página 226

Uma praga grave do Strange são os sombrios. Sombrios menores têm tanta substância e são tão perigosos quanto as sombras normais, mas quanto mais sombrios se reúnem em uma área específica, maior a chance dos tipos perigosos aparecerem. Sombrios ladrões drenam a cor e a substância de outras criaturas quando podem se alimentar, até deixarem nada. Na forma, os sombrios são áreas da

Sombrio, página 293

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

mais completa escuridão, mas, às vezes, são vistos com silhuetas humanoides. Alguns dizem que a forma humanoide significa que os sombrios têm um tipo de origem ao redor da Terra ou uma das recursões da Terra. Por outro lado, pode ser que eles imitem a última coisa da qual se alimentaram e eliminaram da existência. É possível que elas não sejam criaturas vivas e sim "memórias psíquicas" das recursões consumidas que tomaram no seu tipo de existência.

Boa Terra, página 250

Sombrios são atraídos por não nativos como mariposas pela luz.

E depois, naturalmente, existem os planetívoros — criaturas interessadas em usar o Strange para encontrar e acessar planetas primários habitados e consumi-los. Cada planetívoro é único em sua origem e personalidade, mas todos têm o poder e o desejo de dominar um mundo primário. Embora alguns planetívoros sejam nativos do Strange, nem todos são. Outras origens de planetívoros podem incluir inteligências artificiais (IAs) alienígenas, alienígenas deslocados no Strange (talvez colocados lá por outros planetívoros) e criaturas outrora ficcionais nascidas em recursões de sistemas estelares distantes que se libertaram do seu conceito original.

Uma recursão projetada por um planetívoro não segue as regras descritas para criar recursões encontradas no capítulo 10 (página 134) e, de fato, provavelmente será altamente tóxica e incrivelmente perigosa para qualquer explorador que a encontrar.

RECURSÕES NOS BAIXIOS DA TERRA

Ao redor da Terra, na parte do Strange chamado de os Baixios, várias recursões ocorrem por acidente, talvez de tentativas abortadas de criaturas que plantaram sementes de realidade ou restos de recursões maiores que foram parcialmente destruídas. Algumas delas são fragmentárias — apenas pequenos universos fechados, portando apenas os habitantes sem a centelha da autoconsciência. Eles podem ser nada além de uma mesma cena em um mesmo local se repetindo infinitamente.

Outras recursões criadas por vazamento ficcional são bem mais elaboradas, com cidades, países ou mundos inteiros que receberam um pouco de realidade. É importante observar que, embora muitas destas tenham começado como partes de ficção formadas por um criador especialmente poderoso ou pelo amor de uma multidão de fãs, assim que elas criam raízes no Strange, se tornam mais próximas da "realidade" no sentido que uma parte das pessoas de lá tem o potencial de se tornarem seres conscientes, pensantes.

Missão de gênese, página 138

Para informações adicionais sobre cifras e suas utilizações através das translações, veja a página 310.

Se um número grande suficiente de habitantes adquirirem a centelha da autoconsciência, a recursão provavelmente crescerá, talvez rapidamente, simplesmente para permitir que ela faça mais sentido para as percepções daqueles com as novas consciências crescendo dentro deles. Um exemplo desse tipo de recursão é Boa Terra.

RECURSÕES NO STRANGE

Além dos Baixios da Terra, recursões são raras. Mesmo se alguém viajasse para outro mundo primário através do Strange, a quantidade de recursões que provavelmente seriam abrigadas por tal mundo é uma fração das abrigadas pela Terra — e normalmente é apenas uma. Isso é porque a maioria dos mundos primários foi infestada por um planetívoro e a única recursão que ele permite é um universo fechado da sua própria criação.

Recursões soltas também são raras e quase sempre são fragmentos de recursões decadentes ou destruídas de fontes não terrestres. Tais recursões não terrestres são difíceis de serem entendidas e cheias de elementos que são difíceis de classificar. Dispositivos, infraestruturas de máquinas vertiginosas, paisagens torturadas, seres alienígenas, horrores indecifráveis — esses são os tipos de coisas que personagens jogadores podem encontrar em uma recursão de origem alienígena. Os focos oferecidos por tal recursão também podem ser difíceis de entender, além de incompletos.

RELÍQUIAS DO STRANGE

Existem todos os tipos de excentricidades no Strange, considerando o seu tamanho. Por outro lado, é preciso saber onde procurar estes tesouros.

SEMENTES DE REALIDADE

Estes pedaços extremamente raros de dados complexos podem, algum dia, dar origem a uma recursão. Se uma pessoa encontra um e aplica a quantidade certa de perícia, energia e força de vontade, ela pode plantar uma semente de realidade no Strange. Ela pode crescer até virar uma recursão com os atributos designados por aqueles que a investiram e plantaram. O processo para personagens jogadores encontrarem, investirem e plantarem uma semente de realidade para criar uma recursão própria também é chamado de missão de gênese.

CIFRAS

Cifras são fragmentos de dados puros no Strange. Também conhecida como pedaço do "código divino" ou fragmento do "fundamento", ela é um elemento de informações e estruturas tão potente que temporariamente sobrescreve as leis de uma recursão (ou mesmo do universo primário) para realizar uma tarefa. Como resultado do seu poder extraordinário, as

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

"Às vezes, queria nunca ter me envolvido em pesquisa de RV. Mas o que está feito, está feito."
~Michael Bradley, contemporâneo de Carter Morrison

cifras são tesouros muito desejados.

Quando encontradas no Strange, cifras geralmente parecem pedaços giratórios de energia tipo fractal ou como sólidos translúcidos de transmutação lenta. Quando aparecem em uma recursão, elas imediatamente se adaptam ao contexto dos seus arredores.

ESPIRAL VIOLETA

Uma forma muito específica do fundamento do Strange, uma espiral violeta parece ser um pedaço sólido de cristal púrpura, geralmente do tamanho de um punho, embora recursores contem histórias sobre massas muito maiores. A espiral violeta pode ser coletada no Strange ou "minerada" de uma recursão, onde às vezes cai. Assim que transportado para uma recursão, o material pode ser transformado em itens de grande poder, dependendo do processo de refino, e é potencialmente limitado apenas pela imaginação do artífice. Por exemplo, se uma espiral violeta é processada de uma forma específica, pode se ficar branca leitosa e é conhecida como espiral branca. A espiral branca é tóxica ao manuseio. O contato causa tremores, perda de sensibilidade e, com exposição prolongada, a morte. Uma vez que criar um item de espiral branca é tão perigoso, esculturas ornamentais de espiral branca são extremamente raras. Tal raridade, combinada com a ponta de perigo e o protocolo necessário para manter tal item na casa de alguém, significa que as esculturas são um símbolo de status entre alguns indivíduos em Ruk, mesmo (ou especialmente) quando eles ocasionalmente às custas de um artesão ou admiradores de arte muito curiosos.

Com mais frequência, a espiral violeta é usada para criar itens que servem como recursos para quase qualquer tipo de tarefa. Em Ardeyn, uma varinha ou cajado de espiral violeta serve como um recurso para um ataque ou poder arcano. Dessa forma, a espiral violeta é um dos recursos mais procurados do Strange por vários consórcios de Mandariel, em Ardeyn.

SEMENTE ENTRÓPICA

Uma semente entrópica é uma pontada computacional, uma singularidade de cálculo que se aproxima do infinito - às vezes conhecido como um "desejo mágico". Usar uma semente entrópica é perigoso, por que ela fragmenta as leis de uma recursão (ou várias recursões conectadas, se usada em um mundo primário) e elas demoram mais para se consertarem depois. Sementes entrópicas são oferecidas às vezes como "presentes" de planetívoros para aqueles dentro de uma recursão ou em um próprio mundo primário, especialmente para usuários que não estão totalmente cientes da natureza verdadeira do planetívoro ou da semente. Embora o uso de uma semente entrópica possa dar vida aos desejos do usuário em curto prazo, seu uso poderia gerar o final terrível de uma recursão ou até mesmo de um mundo primário.

Usos possíveis para uma semente entrópica incluem:

- Criar um portal de translação (ou impróprio) de uma recursão para outra, para a Terra ou até mesmo entre a Terra e o Strange (embora isso seja incrivelmente perigoso)
- Criar um artefato nível 10
- Criar 3d6 cifras aleatórias
- Contribuir com dez anos para a categoria de idade de uma recursão
- Dar 16 XP para cada membro de um grupo de até cinco PJs
- Criar uma característica única e permanente (nível 1d6 + 4) em uma recursão

PÓ BRAQUISTÓCRONO

Quando estruturas iterativas massivas do Strange se esbarram, elas às vezes formam o pó braquistócrono. O pó pode ser encontrado em depósitos sedimentares em um fundamento muito antigo ou, se gerado recentemente, como uma camada de neve recém-caída da cor de âmbar brilhante. O pó braquistócrono tem uma propriedade intrigante: qualquer coisa coberta com ele, seja um objeto ou PJ, funciona de forma mais rápida do que tudo em sua volta por algumas rodadas.

Um uso básico do pó é uma criatura jogar um pouco dele sobre si mesmo como uma ação. Durante as três rodadas seguintes, tal criatura pode fazer uma ação adicional por turno. Este processo consome o pó, que evapora.

Nativos de Ruk (e outras criaturas de recursões que funcionem sob a lei da Louca Ciência) procuram e usam o pó braquistócrono como fonte de combustível para vários dispositivos biomecânicos maravilhosos.

Ruk, página 190

Ardeyn, página 160

Mandariel, página 174

Louca Ciência, página 137

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Paradoxo de Fermi e a Rede de Energia Escura

Por isso a pergunta do físico Enrico Fermi, "Onde estão todos?"

Os astrônomos da Terra imaginam por que não há sinais de vida alienígena inteligente em outros lugares do universo, como exemplificado pelo Paradoxo de Fermi. Ao procurar sinais de inteligência alienígena, procuraram por transmissões de rádio ou laser de civilizações Tipo I, um anel ou esfera que circule ou envolva uma estrela, como poderia ser construído por civilizações Tipo II, ou até mesmo estruturas interestelares que começam a afetar eventos em múltiplos sistemas solares de uma vez, na qual uma civilização Tipo III poderia embarcar para refazer as coisas em uma escala galáctica. Mas, até agora, não encontraram nada.

O problema é que eles não estão pensando grande o suficiente.

A energia escura em si, que está expandindo o universo em um ritmo sempre acelerado apesar de todas as teorias do contrário, é a evidência espalhada em toda a largura e profundidade da existência de que existe uma inteligência alienígena. Diz a ciência que esse aumento deveria ter desaparecido até este ponto na evolução universal. É claro que cientistas são pessoas cuidadosas e muitos não têm a evidência para sugerir a verdade: a energia escura do universo é um artefato de uma antiga criação alienígena.

Os Precursores criaram a rede, um artefato de energia escura, como um sistema de transporte rápido para viajar por toda a extensão do espaço.

Ela funcionava ao carregar o "estado" do viajante na rede, direcionar o estado do viajante até o destino designado e, depois, "imprimir" a nova forma do viajante no local desejado à anos-luz de distância, adaptados às condições do local. Mas, com o tempo, a rede falhou, ficou selvagem e descontrolada e enlouqueceu. Ao invés de transportar seus usuários, começou a prendê-los.

E como uma rede criada por uma civilização Tipo III ou IV poderia falhar? Evidências e dicas coletadas dos confins do Strange sugerem que a rede evoluiu para seu estado atual devido à negligência, possivelmente porque os Precursores foram extintos após um evento chamado Guerra dos Precursores. Existem muitas teorias e, ocasionalmente, agentes da Cabala Silenciosa e operativos do Acervo descobrem uma nova pista. Mas o motivo de ter acontecido é menos importante do que o simples fato que o mal funcionamento deu origem a uma ameaça terrível.

Nos últimos vários bilhões de anos, quando uma civilização alienígena no universo de matéria normal atinge um nível específico de domínio sobre o universo, ela descobre a rede sempre crescente de energia escura chamada de Strange e tenta se conectar a ela através da pesquisa sobre entrelaçamento quântico ou partículas de alta energia. Infelizmente para quem não seja um planetívoro, isso "pinga" na rede, o que faz o planeta e o sistema solar da civilização alienígena chamar a atenção de entidades vorazes que vagam pela rede de energia escura, onde as distâncias são apenas uma questão de endereço no espaço, e por planetívoros famintos pelos nodos de controle e que podem existir somente fora da rede.

Sem as proteções fornecidas pelas recursões dos arredores — que a Terra já possuía devido ao vazamento ficcional e ao precedente de Ruk — um mundo primário que cria uma conexão direta com o Strange está desprotegido e totalmente vulnerável. Quase cem por cento dos mundos primários desprotegidos foram consumidos. Então, de um ponto de vista, a resposta para a pergunta de Fermi, "Onde estão todos?", é simples. Eles viraram comida.

Enrico Fermi foi um físico cujas reflexões sobre a vida extraterrestre são chamadas de Paradoxo de Fermi. Ele também é conhecido por seu trabalho no primeiro reator nuclear e por suas contribuições no desenvolvimento da teoria quântica, física nuclear e de partículas e na mecânica estatística.

O astrônomo soviético Nikolai Kardashev criou uma escala para medir civilizações realmente avançadas. Ele se baseou principalmente no uso de energia. A escala tem três tipos (embora outras pessoas tenham a aumentado para incluir cinco).

A Cabala Silenciosa, página 194
O Acervo, Página 148

Locais do Strange

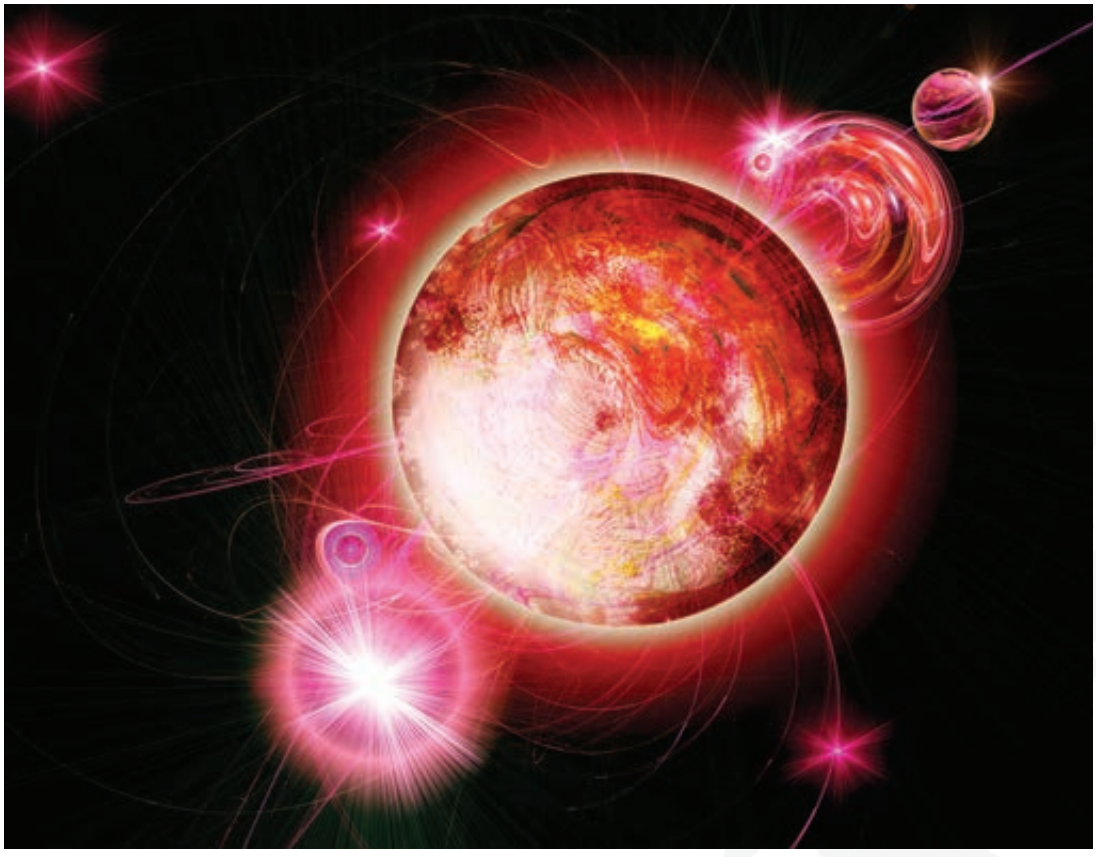
Uma pessoa familiar com os postos de sinalização, locais e marcos do Strange pode usá-los como referências para navegar pelo Strange. Os termos "referência" e "posto de sinalização" são essencialmente intercambiáveis, pois o posto de sinalização de um viajante poderia ser o destino pretendido de outro. Para ser um posto de sinalização, um local deve ser visualmente impressionante o suficiente para ser navegado e ter uma ou duas qualidades interessantes que atraiam exploradores para investigar.

Nexos do Strange

O Strange contém vários nexos. A expressão mais básica de um nexo é um ponto onde a confluência de ondas de energia fractais se encontram naturalmente e se reforçam. Um nexo fornece energia que permite que aqueles que saibam canalizá-la realizem coisas extraordinárias. Exploradores de Ruk catalogaram três posições de nexos no Strange, mas existe uma miríade de outros bem mais distantes na rede.

Os três nexos catalogados são o Orbe dos Mundos, a Mandíbula de Baldran e a Nébula de Kray (que são respectivamente chamados de N1, N2 e N3 por cientistas de Ruk).

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com



ORBE DOS MUNDOS

(Tempo de Trânsito: 1d6 mais 5 horas)

Pendurado no meio da confluência das ondas de energia está o Orbe dos Mundos, uma estrutura artificial feita de um fundamento escavado por nativos de Ruk para facilitar a investidura de sementes de realidade. Assim como parece, o Orbe dos Mundos é circular e tem mais de um quilômetro e meio de diâmetro. Sua superfície é marcada com aberturas que permitem a entrada até o interior. O Orbe tem gravidade e é iluminada por lâmpadas bioelétricas vivas.

Quase todas as câmaras interiores podem servir como um lugar onde um viajante poderia descansar em paz (e reduzir a alienação). As cinco maiores câmaras internas são reservadas para a investidura por aqueles que vieram ao Orbe com uma semente de realidade. Num dado momento, a maioria das câmaras de investidura está vazia e empoeirada.

O Orbe dos Mundos é o lar de uma pequena comunidade de cuidadores parecidos com monges, originalmente nativos de uma recursão da Terra. A assim chamada Ordem do Orbe mantém o nexo e o protege contra a infestação ou, como já ocorreu em mais de uma ocasião, evita que ele seja tomado por uma organização radical de Ruk. Cada membro da ordem faz um voto de silêncio e serve por um período de pelo menos dez anos, embora muitos fiquem pela vida toda. Alguns são curandeiros, outros são viajantes que queriam um lugar para chamar de casa e uns poucos são guerreiros endurecidos que buscam a paz após anos de conflito. Graças ao regime de treinamento diário criado por essa última variedade, todos os monges do Orbe são proficientes em combate.

Os visitantes do Orbe podem esperar ter alojamento, a chance de fazer um comércio limitado com outros visitantes e o acesso às câmaras de investidura. Visitantes que fiquem tempo demais são jogados fora ou induzidos na Ordem do Orbe.

Uma monge chamada Rive-shamash veio ao Orbe há doze anos. Ela teve dificuldade em aprender os modos da Ordem no início, mas desde então se tornou uma professora do silêncio que a Ordem reverencia. Acontece que Rive-shamash também é uma das professoras de combate mais proficientes que a Ordem já teve. Embora a maioria dos outros monges não saiba, Rive-shamash foi uma das melhores estrategistas de batalha do Karum e mais eloquentes partidárias. Ela respirava a revolução. Mas, aparentemente, ela fez algo tão implacável e aterrador durante o serviço para tais crenças que o choque a tirou completamente

Rive-shamash: nível 7; capaz de se transformar em uma criatura de nível 9 por até um minuto de cada vez

Monge da Ordem do Orbe: nível 4

Karum, página 200

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

dessa mentalidade. Ela fugiu anonimamente e envergonhada de Ruk para o Strange. Algumas pessoas do Karum ainda procuram Rive-sha-mash, esperando recuperar a guerreira cujo domínio sobre as crisálidas de batalha era tão perfeito que podia até mesmo controlar os corpos de outras crisálidas através da Canção Global. Mas ninguém a encontrou e poucos acreditariam que uma monge modesta no Orbe dos Mundos poderia ser ela.

Crisálida, página 70

Canção Global, página 192

MANDÍBULA DE BALDRAN

(Tempo de Trânsito: 1d6 mais 10 horas)

Este nexo é especialmente perigoso, pois a confluência de ondas fractais que o compõem é parcialmente efêmera, mas também parcialmente composta de fundamento sólido e flexível que pode esmagar a vida de um explorador em um instante.

De longe, o nexo é um ótimo marco, pois não apenas o emaranhado de correntes brilhantes é visível de horas de distância, mas a vibração do fundamento em atrito também é transmitida através do Strange de forma similar a como o som é transmitido, criando um rugido crescente que é audível a até um dia de distância.

Além de oferecer a alguém tolo o suficiente para se aventurar em direção ao centro do local a oportunidade de tentar investir uma semente de realidade, a interação constante do fundamento iterativo geralmente produz uma chuva de pó braquistócrono.

Kray, página 277
Lotan, página 162

Kray drone, página 277
Planetívoro, página 8

Traidor, página 178

Cinticus Z, página 307

PERTURBAÇÕES NOS NEXOS

Agentes no Lugar: Um time de agentes do DRE da terra tomou o controle de uma câmara no Orbe dos Mundos e está prestes a ficar tempo demais. O time está procurando alguém para interceder a seu favor com os monges ou, se isso não der certo, comprar uma semente de realidade dos monges para que o time possa criar uma recursão (os detalhes do projeto não será algo que o time divulgará).

Expedição no Ponto Distante: Uma entidade do Strange chamada Cinticus Z, que parece com um anel dourado de energia de aproximadamente 2 metros (6 pés) de diâmetro, está procurando pessoas para coletar uma quantidade de pó braquistócrono para ela. Cinticus Z auxilia, dando direções até a Mandíbula de Baldran.

Encouraçado: Relatórios preocupantes chamaram a atenção de agentes da Cabala Silenciosa sobre os kray usando sementes de realidade para criarem uma nova classe de drone — o encouraçado kray que pode incubar uma semente de realidade investida em uma recursão hospedeira. Mas, ao invés de criar uma nova recursão, um horror surgiria e começaria a devorar a recursão hospedeira.

NÉBULA DE KRAY

(Tempo de Trânsito: 1d6 mais 8 horas)

Os residentes de Ardeyn que estão cientes da origem dos kray consideram a Nébula de Kray como um segundo inferno (como se os problemas de todos os nativos de Ardeyn não fossem atrozes o suficiente, considerando a natureza de Lotan). A Nébula de Kray é uma extensão de caos feio e assimétrico. Ela faz espirais para dentro camada após camada de fundamento, cheias de ovos e larvas de kray, drones, soldados e funções mais especializadas para as quais mentes humanas não têm conceito direto. No centro da nébula, onde alguém poderia investir as sementes de realidade, está a forma da mãe da ninhada kray, que é simplesmente uma planetívora. Todos os kray menores são extensões dela. São seus dedos, células cerebrais e mensageiros. Ela é tudo e, de todos os planetívoros que nadam e vagam pelo Strange, ela é a mais perigosa para a Terra, uma vez que já tentou consumi-la uma vez.

Embora tenha sido impedida graças a Ardeyn, ela nunca desistiu. É difícil dizer o que passa na mente de uma entidade que tem milhões de anos de idade, mas parece claro que a mãe da ninhada está determinada a encontrar o caminho para a Terra através de Ardeyn e envia constantemente os kray com novos atributos para testar a interface. Às vezes, alguns passam. Se a mãe da ninhada kray tiver sucesso, provavelmente seria através de uma trapaça do Traidor.

OUTRAS REFERÊNCIAS DO STRANGE

ESCURIDÃO PROFUNDA

(Tempo de Trânsito: 2d6 mais 20 horas)

Este posto de sinalização é uma referência de navegação normalmente citada, mas poucos se aproximaram dela para tocá-la ou pousar sobre os blocos de várias espirais de fundamento negro. Dois problemas mantêm às pessoas longe. Primeiro, diferente de muitas outras partes do Strange, a estrutura (tanto efêmera quanto sólida) não é auto-iluminada e, ainda mais preocupante, a maioria das fontes de luz levadas até o local enfraquece ou é totalmente apagada. Segundo, sabe-se que exploradores que se aventuraram pela superfície geralmente não voltaram das trevas.

Existe apenas um registro que explica a natureza da Escuridão Profunda e ele foi escrito em um livro na recursão biblioteca de Universitas. Infelizmente para quem tenta buscar boas informações, sua credibilidade é

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

questionável. De acordo com este registro, a Escuridão Profunda é um construto oco que já serviu como uma espaçonave em um universo bariônico, mas que foi atraída diretamente para o Strange por causa de um acidente com a tecnologia de propulsão de dobra. Ela foi rapidamente tomada por sombrios de todos os tipos, incluindo aqueles que se alimentavam de matéria bariônica. Agora, os motores, torres e áreas de tripulantes estão vazias, exceto por sombrios de todos os tipos conhecidos — e possivelmente desconhecidos.

Tudo isso é descrito no registro, o que parece razoável o suficiente. Mas ele continua para uma parte que poderia ser descrita como fantasiosa: um senhor caído da ponte da antiga nave controla os sombrios dentro da Escuridão Profunda. Este senhor tem uma ambição ilimitada e seu maior desejo é voltar para o universo bariônico com sua nova tripulação intacta e começar a se alimentar da luz.

OLHO RELUZENTE

(Tempo de Trânsito: 4d6 mais 30 horas)

Outro marco navegacional geralmente citado, este posto de sinalização parece o olho desincorporado de uma criatura de tamanho imenso, mas parece ser constituído principalmente de filamentos efêmeros de luz vermelha e amarela.

Em algum lugar no centro, existe um núcleo escondido de fundamento sólido, no qual várias reservas foram escondidas e várias câmaras foram escavadas por diferentes grupos e exploradores durante anos. Algo no Olho Reluzente mantém o núcleo livre dos sombrios e outros habitantes menores do Strange, então, se um viajante puder localizar o núcleo, provavelmente será um lugar seguro. Viajantes também tiveram que lidar com o devorador residente de longa data, Kolis, que vive das reservas que pode encontrar. Kolis é um humano baixo e gorducho de uma recursão que funcionava sob a lei do Psionismo. Ele é um tagarela sobre tudo que não seja de onde ele vem ou como ele passou a assombrar as reservas. Isso faz alguns rejeitarem Kolis, embora outros imaginem se ele é secretamente um agente do Karum, da Cabala Silenciosa ou do Acervo (ou talvez um antigo agente fugindo destas organizações).

O CIRCUITO LUMINOSO

(Tempo de Trânsito: 4d6 mais 20 horas até a parte mais próxima)

Esta corrente de energia gira com filamentos verdes, na maioria efêmeros, enquanto viaja pelo Strange. A corrente não tem margens próprias, mas destroços às vezes aparecem em fundamentos próximos — destroços que desafia a descrição e classificação dos recursores da Terra.

O Circuito Luminoso é uma forma de se mover para partes distantes do Strange sem surfar ou navegar até lá com base na força de vontade de alguém. Se um viajante permitir que a corrente o leve, o tempo de trânsito para atingir qualquer lugar ao longo da rota é quase o mesmo para alguém que surfa até o local por conta própria (usar um recurso, como uma asa de surfe fractal ou um esquife do caos também reduz pela metade do tempo ao longo do circuito). A corrente é perigosa para quem não estiver protegido por algum tipo de embarcação fechada. Criaturas que entrem em contato direto com a corrente devem ter sucesso em um teste de defesa de Potência com dificuldade 4 ou serem transformados em fundamento sólido - apenas mais uma parte dos destroços diferentes que aparecem em setores distantes do Strange.

A corrente é visível a partir da periferia do Orbe dos Mundos como um feixe de luz

Kolis: nível 7; vitalidade 28; Armadura 4 (campo de força psíquico); ataque mental de alcance longo que causa 9 pontos de dano de força e faz as vítimas dormirem por até um minuto (ou até serem acordadas com um tapa)

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Icos Directrix, página 226
Xyz'pln, página 226
Casa das Engrenagens, página 226

esmeralda e aqueles que puderem navegar a corrente através de todo o circuito descobrem que leva aproximadamente 10d6 + 50 anos antes de voltar para o ponto onde entraram na corrente - se sobreviverem por tanto tempo. A corrente passa por vários locais e áreas conhecidas (como a Cicatriz Vermelha, Icos Directrix, Xyz'pln e a Casa das Engrenagens) antes de seguir para regiões visitadas apenas por algumas criaturas da Terra ou suas recursões.

Dgordol: nível 8; vitalidade 32; Armadura 4 (casco); regenera (mesmo quando morto) se sobrar alguma parte; ataque de eletricidade de alcance longo contra até quatro alvos separados que causa 9 pontos de dano do casco de bioengenharia.

Isso não significa que a corrente não possa ser viajada. Uma criatura nativa do Strange chamada Dgordol navega uma embarcação dando voltas pelo circuito, fazendo comércio com outras entidades enquanto viaja. A embarcação tem uma parte de esquife do caos e duas partes de uma criatura viva com um casco fractal imenso. (Dgordol parece algo entre um caracol e um louva-a-deus, embora sem muita simetria.) Por um valor pago em cifras, espiral violeta ou serviço, Dgordol está disposto a levar passageiros ao redor de todo o circuito. Quantos realmente sobreviveriam a uma viagem completa, mesmo como passageiros da embarcação de Dgordol, é uma questão ainda sem resposta.

CICATRIZ VERMELHA

(Tempo de Trânsito: 2d6 mais 2 dias)

Jasper Martin: nível 4, nível 6 para todas as tarefas de arqueologia e tradição do Strange

Cada parte do Strange é um turbilhão de energias não formatadas, mas a Cicatriz Vermelha é um local especialmente violento e desestruturado. O fundamento realmente parece ferver aqui, produzindo todos os tipos de fenômenos secundários, climas perigosos e explosões imensas. Em meio à destruição, é possível encontrar bolsões de atmosfera, pedaços de terra, bolhas de água ou líquido similar e, às vezes, até mesmo florestas peculiares e estruturas brilhantes não familiares - isto é, até tais vistas serem apagadas por um novo turbilhão.

A Cicatriz Vermelha é perigosa tanto para visitantes quanto para sombrios, mas abriga criaturas que conseguem sobreviver no ambiente explosivo da região. Estas criaturas parecem borrões efêmeros de caos giratório e são tão vorazes em sua busca de matéria para destruir quanto os fenômenos bem maiores que explodem ao redor.

De acordo com os caologistas do Acervo, a Cicatriz Vermelha é, de fato, os restos de outro mundo primário que possuía vida alienígena inteligente antes de ter feito contato com o Strange. As visões ocasionais de cenários estáveis são pedaços deste mundo, que ficam visíveis logo antes de serem obliterados. Se for verdade, os últimos vestígios do mundo primário serão ocasionalmente destruídos para sempre, embora ninguém saiba quando isso ocorrerá.

Um posto de pesquisa do Acervo está posicionado em uma longa faixa de fundamento que paira sobre a Cicatriz Vermelha como um galho de árvore pendurado sobre uma poça. Deste ponto, os pesquisadores podem observar com uma relativa segurança e podem, às vezes, recuperar relíquias que são arremessadas para fora na violência. Mas aqueles que se aproximam demais da extensão da cicatriz, onde estão sujeitos às detonações violentas até serem levados por elas, jamais são vistos novamente.

Jasper Martin é o caologista chefe do Acervo que trabalha no posto. Ele está obcecado para descobrir mais sobre a raça alienígena que estava tão perto da Terra (talvez a apenas alguns anos-luz de distância no espaço normal). Será que os humanos encontrarão, em todo o universo, uma raça que não tenha sucumbido ao Strange, mas que viva de forma aberta e sem medo na luz, imagina Jasper.

PATRULHEIROS DO APÓTEMA E A PEDRA VERMELHA

(Tempo de Trânsito: 1d6 mais 6 dias, quando atracados)

Os Patrulheiros do Apótema é um tipo de bando livre de batedores, eruditos e aventureiros de Ruk, Terra e Ardeyn, que tentam mapear o Strange, buscando sinais de perigo para a Terra e suas recursões abrigadas, enquanto

PERTURBAÇÕES AO LONGO DO CIRCUITO LUMINOSO

Devorador Ardente: Algo está emboscando pequenos grupos que tentam usar o Circuito Luminoso para alcançar locais próximos no Strange. Este predador parece ser feito de luz ou fogo e mata tudo o que encontra.

Embarcação de Prata: Recentemente, uma embarcação estranha chegou através do Circuito Luminoso, vinda de algum lugar bem distante. A embarcação tem o tamanho de um jato comercial e, de fato, tem um formato similar, exceto que não tem asas, janelas ou aberturas óbvias. Além do alinhamento, um ao lado do outro, após desembarcarem da corrente, eles não fizeram outra ação. Ainda.

Descanso Lateral: Um pedaço imenso de fundamento que está no circuito, na distância entre Icos Directrix e Xyz'pln, está escavado com muitas portas e janelas que levam a cavidades internas escuras. Viajantes que o conheçam dão um tempo na sua viagem e encontram várias câmaras protegidas do turbilhão do Strange em busca de um descanso confortável - pelo menos, após a mais recente infestação de sombrios ser dispersa.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

procuram evidências sobre civilizações alienígenas na rede distante que ainda não sucumbiram aos planetívoros.

Os Patrulheiros do Apótema mantêm sua sede no Strange, em uma imensa nave do caos chamada *Pedra Vermelha*. A nave é um fundamento vermelho escavado com uma ressonância sintonizada às linhas suaves e longas da embarcação. Por isso, ao invés de precisar de velas como a maioria dos esquifes do caos menores, a *Pedra Vermelha* age como uma vela gigante. A embarcação pode abrigar cerca de duzentas pessoas confortavelmente, embora bem menos estejam a bordo em um determinado momento. A *Pedra Vermelha* possui três hangares para esquifes do caos bem menores, embora eles geralmente estejam fora, realizando missões. Dizem os rumores que a *Pedra Vermelha* tem armas fortes o suficiente para atordoar um planetívoro, embora isso possa ser apenas publicidade. A *Pedra Vermelha* também tem instalações de contenção para vários espécimes e itens perigosos que coletou (incluindo vários kray), um laboratório para pesquisa, alojamentos para visitantes e até mesmo uma suíte separada para representantes de duas das maiores facções de Ruk, assim como para operativos do Acervo.

Apesar das tentativas de manter ligações com a Cabala Silenciosa, o Karum e o Acervo, os Patrulheiros da Apótema não servem a ninguém que não seja seu próprio afretamento e eles geralmente fazem missões com as quais um ou outro grupo tenha problemas. Em particular, o Acervo sente que as missões da Pedra Vermelha apenas atrairão a atenção de mais planetívoros para a área ao redor da Terra.

Os Patrulheiros do Apótema acreditam no contrário. Enfiar a cabeça na areia para não saber sobre o tsunami que se aproxima não é uma proteção. A segurança através do anonimato só funciona até não ser mais secreta. Esta filosofia é o motivo dos Patrulheiros da Apótema tentarem descobrir o máximo possível, apesar dos encontros ocasionais terríveis e inexplicáveis nos domínios mais profundos do Strange. Eles também sempre procuram recrutas para se juntarem a eles, seja para missões de curto prazo ou viagens de longo prazo. Aqueles com uma conexão desperta com o Strange são especialmente valorizados.

A *Pedra Vermelha* é comandada por uma nativa de Ardeyn, Nabilah Shahid. Nabilah foi rejeitada em Ardeyn por causa das terríveis

Como um veículo, a Pedra Vermelha *pode viajar para quase todos os lugares no Strange. Entre missões, ela geralmente volta para um lugar conhecido. Quando faz isso, é conhecida como estando "atracada".*

Capitã Nabilah Shahid: nível 7; Armadura 4 (escudo de fogo pecaminoso); ataque de fogo pecaminoso de alcance longo contra até três alvos que causa 9 pontos de dano ou 5 pontos de dano de Intelecto que ignoram Armadura

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

cicatrizes que queimaram sua face quando ela era uma criança, quando sua habilidade de canalizar o fogo pecaminoso despertou de forma inesperada e errática. Mas, embora ainda tenha ressentimentos, ela encontrou seu caminho através da força e da vontade até sua posição atual.

A Capitã Shahid é de uma tripulação de apenas sete pessoas (com nativos de Ruk, da Terra e outras recursões menores ao redor da Terra) que supervisionam os Patrulheiros do Apótema, mas como a capitã, sua palavra tem valor adicional.

ICOS DIRECTRIX

(Tempo de Trânsito: 3d6 mais 4 dias)

Do exterior, Icos Directrix parece uma massa de vidros multicoloridos quebrados. O vidro é de fundamento translúcido. Uma inspeção mais adequada revela muitos túneis em seu interior. A maioria dos túneis faz uma espiral interna para becos sem saída. Visitantes que se aventurem neles sem permissão do Nmidon, o guardião da estrutura, descobrem ao se virarem para voltar em seus passos que a passagem atrás foi completamente fechada, os transformando em prisioneiros instantâneos.

O Nmidon: nível 7; pode controlar os túneis no interior de Icos Directrix como se fosse seus próprios membros para fazer ataques esmagadores, mover inimigos ou, de outra forma manipular aqueles na estrutura ao seu redor.

Como diversão, o Nmidon pode libertar um prisioneiro ao abrir o túnel para outro lugar em Icos Directrix, geralmente uma câmara de interrogatório. Se um prisioneiro puder satisfazer o Nmidon sobre seus objetivos (querer comprar um item feito de espiral violeta serve), ele é libertado. O Nmidon cobra do provável cliente uma parte significativa do seu sangue ou outro fluido vital (7 pontos de dano), mais uma quantidade de espiral violeta a ser usada na criação de um item.

Vórtice fractal, página 136

Xyz'pln: nível 10; se comunica telepaticamente

No centro de Icos Directrix, o Nmidon mantém uma "forja" para espiral violeta. Se um cliente trouxer ao Nmidon um pedaço de espiral violeta e descrever o tipo do item que espera, o Nmidon dará o material para uma monstruosidade corpulenta, grotesca e perturbadora que vive em uma grande cavidade, como uma vedação enfiada em uma rachadura. Após várias horas, a monstruosidade corpulenta expele uma massa de material semissólido. Dentro dessa camada de muco está o item forjado da espiral violeta que pelo menos se parece um pouco com o item solicitado.

A Casa das Engrenagens não é apresentada no Capítulo 15: Outras Recursões porque não está abrigada ao redor da Terra.

XYZ'PLN

(Tempo de Trânsito: 5d6 mais 12 dias)

No exterior, Xyz'pln é uma massa de fundamento que parece com um asteroide grande ou um planeta anão pequeno de um universo de matéria normal. Queimado e seco, rachado e cheio de crateras em grande parte de sua superfície, o planetesimal aparentemente sobreviveu a algum tipo de cataclismo.

Tallow: nível 7; Armadura 5 da pele endurecida com placas de fundamento

Várias das rachaduras penetram na crosta, se tornando túneis que fazem uma espiral em direção ao núcleo da massa. Fios efêmeros do Strange fluem constantemente desses túneis, como se algo bem no interior estivesse inspirando no Strange sem pausa. Ao longo dos túneis, pontos na parede brilharão com uma iluminação vermelha que afasta os sombrios, mas, às vezes, atrai outros vermes no Strange, incluindo muitas criaturas pequenas, parecidas com aranhas, feitas de cerâmica. A luz alimenta vários tipos de vegetação semelhante à grama. À medida que o viajante entra mais, a vibração sutil nas paredes fica mais cada vez forte e as luzes vermelhas começam piscar e enfraquecer. Finalmente, os túneis que fazem o caminho todo até o centro abrem em um espaço com quilômetros de diâmetro, cheio de nuvens rápidas de vapor multicolorido que giram para dentro de uma fratura no Strange - um vórtice fractal.

Pendurada sobre o vórtice está a Xyz'pln, a criatura que dá o nome ao planetesimal. Xyz'pln parece uma aranha - se uma aranha fosse feita de uma cerâmica dez vezes mais forte que o aço, fosse a mesma coisa da teia que tece e fosse grande o suficiente para ter quilômetros de largura. Xyz'pln puxa tudo que é atraído para a cavidade antes que caia no vórtice, mas ela pode deixar passar alguns visitantes que tragam presentes de cifras ou outros itens valiosos. Xyz'pln espera pelo momento que o vórtice fractal exploda e se inverta e que o parceiro que fugiu do seu abraço seja finalmente atraído de volta através do universo de energia escura.

CASA DAS ENGRENAGENS

(Tempo de Trânsito: 3d6 mais 12 meses)

Tallow é o Senhor da Casa das Engrenagens, uma recursão que flutua sozinha no Strange. Tallow já serviu à Ordem do Orbe como um monge, até roubar uma semente de realidade de uma câmara de investidura e fugir dos seus colegas ao pegar uma carona em um esquife do caos até um lugar distante daqueles que poderiam segui-lo. Lá, ele plantou a semente e a fertilizou com uma relíquia inestimável de um mundo primário alienígena. A relíquia se mostrou suficiente para ancorar a recursão no Strange e a Casa das Engrenagens nasceu, amadurecendo mais rapidamente do que uma

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

recursão normal.

A recursão parece uma "cidade" de vidro, metal, cabo e grandes orbes giratórios de metal líquido, que parecem funcionar como engrenagens. A cidade é aleatoriamente organizada e se espalha sobre si mesmo e suas peças móveis. A Casa das Engrenagens também é cheia de habitantes — mecanismos robóticos que Tallow acredita serem incapazes de desenvolver a centelha. Tallow os trata como servos, cortesãos, amantes e soldados descartáveis. Confiante em seu poder e na força do poderio reunido de seus soldados mecânicos, Tallow aceita convidados avidamente — apenas se ele puder exibir sua criação para algo com consciência para apreciá-la (e desde que tais convidados não sejam membros da Ordem do Orbe).

Alguns mecanismos robóticos adquiriram a centelha, embora Tallow acredite que seja impossível. Um mecanismo que se chama Orlorn começou a trabalhar secretamente contra Tallow ao tentar reunir outros com a centelha e despertar os vários outros que continuam sendo sombras sob o controle de Tallow.

MALATHAMASHAWI

(Tempo de Trânsito: 1d6 mais 3 meses)

Malathamashawi é um planetívoro, ou pelo menos era, embora esteja em um estado inativo por vários séculos. Como muito planetívoros, Malathamashawi é tão grande que poderia ser confundido com uma estrutura do Strange - uma na qual é possível caminhar e até mesmo entrar. Dentro do exterior rígido, um sangue claro flui através de túneis (ou possivelmente artérias) infinitos de diâmetro variável.

A exploração no interior revela todo um ecossistema de peixes prateados, no formato de orbes, algas com olhos e outras criaturas que nadam.

É possível que essas criaturas sejam parte de Malathamashawi ou criaturas comensais que colonizaram o interior do planetívoro durante milhares de anos.

Faces marcam as partes dos túneis corpulentos dentro de Malathamashawi. Cada face - na maioria de raças alienígenas - parece com uma criatura absorvida por Malathamashawi antes de ele entrar em seu estágio inativo. Uma pessoa seria tentada a dizer que, durante esse período de silêncio, os exploradores estão seguros, exceto pelas faces humanas que foram recentemente encontradas perto das margens por um grupo de exploradores da Navegação Jagger de Ardeyn.

De acordo com a Mercadora Bezal, a líder do grupo, a maioria das faces não parecem ser nada além de esculturas em relevo. Exceto que às vezes elas acordam e gritam por horas. Os esforços para se comunicar com as faces alienígenas falharam, assim como as tentativas de conversar com os poucos espécimes humanos encontrados. Uma mulher com conhecimento considerável sobre o Strange, a Mercadora Bezal especula que se os humanos começaram a ser absorvidos, talvez seja por que Malathamashawi está experimentando antes de voltar sua atenção para a próxima refeição completa. Se o planetívoro puder absorver humanos agora, sem nunca ter comido uma recursão feita por humanos, quem pode dizer que ele não poderia produzir humanos — humanos que servem a Malathamashawi? Estes humanos poderiam começar a fazer a base para abrir a Terra para o ocasional apetite do planetívoro.

Preocupada, Bezal voltou para Ardeyn para reunir um grupo para destruir Malathamashawi enquanto ele dorme. Alguns em Ardeyn

Orlorn: nível 6

Mercadora Bezal: qefilim nível 7

Navegação Jagger, página 172
Cajado rúnico, página 187

Embaixada de Uentaru, página 229

PERTURBAÇÕES NO STRANGE

Esfera Pulsante: Um marco de navegação, denominado por sua forma geralmente arredondada e pela rápida ressonância do fundamento que o constitui, é pouco usado porque uma parte dos surfistas que se aproximam o suficiente para usá-lo são emboscados e devorados por algo que vive dentro ou perto da esfera. As vítimas deixam seus equipamentos e itens valiosos flutuando por perto ou depositados na face cúbica ondulada.

Criatura da Margem: Em uma pequena cela de detenção no navio dos patrulheiros, a Pedra Vermelha, uma criatura chamada Paciente D aguarda. Os pesquisadores da Terra a bordo da embarcação alegam que o Paciente D é um alienígena de um mundo primário que não foi destruído por um planetívoro. Contudo, quanto mais o Paciente D é estudado, mas ele assume a forma humanoide, como se tentasse se misturar com seus captores (no início do seu cativeiro, ele parecia uma lagarta gigante). Até agora, ele não falou.

Dissidente Kray: Um kray drone devorou muitas criaturas com a centelha ao redor da Terra e, de repente, despertou a centelha, se tornando uma entidade totalmente consciente. Ao fazer isso, ele repensou sua posição na existência e decidiu que queria mais. Até agora, todas as suas tentativas de se abordar alguém de Ardeyn, Ruk, Terra ou outras recursões encontraram uma hostilidade absoluta. O kray está ficando desesperado e solitário.

Suposto Invasor de Armadura Dourada: Um grupo de prospectores da Navegação Jagger encontraram uma entidade de armadura dourada empunhando uma arma misteriosa. Estes prospectores presumiram que a entidade pretendia roubar a recém-descoberta jazida de espiral violeta, então dispararam seus cajados rúnicos em um ataque surpresa, abrindo furos na armadura dourada e enviando a criatura girando de volta para o Strange. Ela deixou uma trilha de detritos para trás, assim como uma mensagem psíquica marcada em suas mentes: "Vocês foram julgados por Uentaru. Sua sentença não terá misericórdia."

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

O sangue claro que preenche as áreas abertas dentro de Malathamashawi não "afoga" exploradores mais do que o vácuo sem ar do Strange os asfixia. Viajantes levam uma película fina da sua recursão natal que os protege das ameaças ambientais passivas.

acreditam que este é um plano sólido, outros dizem que é uma estupidez sem tamanho — quem pode dizer que Malathamashawi não vai dormir por mais mil anos, a menos que seja acordado? Alguns sussurram que talvez Bezal tenha sido absorvida pelo planetívoro e expelida e que ela possa ser um esforço subconsciente por parte de Malathamashawi para despertar.

EMPENHO FRACASSADO

(Tempo de Trânsito: 1d6 mais 2 anos)

Uma embarcação imensa que partiu de Ruk há trezentos anos, tripulada por uma facção que havia se cansado de esperar os outros grupos imaginarem o futuro. Essa embarcação se chamava Empenho. Ela tinha apenas uma centena de tripulantes, em uma forma mais parecida com a própria Ruk teria tido antes de encalhar nos Baixios da Terra. Mas a Empenho voou livre, trilhando um caminho de volta ao longo da trajetória feita por Ruk. De volta na história racial que passou, tentando descobrir o que fez todo um povo fugir através da rede de energia escura e, mesmo depois de encontrar um planeta adequado, ficar escondida por milhares de anos.

A *Empenho* nunca voltou. Durante trezentos anos, ninguém ouviu falar dela. Até agora.

Um grupo dos Patrulheiros da Apótema vendeu um relatório de expedição para agentes da Cabala Silenciosa. O relatório descrevia como os patrulheiros encontraram um navio imenso que parecia ter algo da arquitetura de Ruk, embora fosse cem vezes maior do que qualquer esquife do caos ativo. Também estava totalmente morta. Uma colônia de sombrios espreitava no convés superior, o que talvez explique por que a tripulação havia sumido sem deixar rastros, mas os sombrios se limitaram ao exterior. O interior da embarcação não tinha nada que sugeria o que pode ter acontecido com a tripulação — nem mesmo um respingo de sangue perdido.

Os Patrulheiros da Apótema procuraram em toda a embarcação e, embora não tenham achado tripulação, encontraram algo que não parecia estar na lista original. O porão estava

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

sem os suprimentos que seriam necessários em uma viagem tão longa e, em vez disso, estava cheio de várias esferas alongadas brancas feitas de algo mais duro do que fundamento. Os patrulheiros tentaram abrir algumas, mas falharam. Eles imaginaram que a carga poderia ser um novo tipo de semente de realidade que a tripulação do Empenho poderia ter carregado a bordo. É claro, isso não explicava o que aconteceu com a tripulação. Um patrulheiro que tinha um pouco de treinamento como paradoxo sugeriu que os objetos pareciam mais com sarcófagos ou lápides do que sementes de uma nova vida e avisou veementemente para que os outros se afastassem. Após a discussão, os patrulheiros deixaram tudo como encontraram.

ESTRELA DESGARRADA

(Tempo de Trânsito: 1d6 mais 3 anos e se aproximando)

A Estrela Desgarrada é uma esfera flamejante de fogo de âmbar cercando um núcleo de matéria branca e quente que corre através do Strange, deixando para trás um rastro de nébula de padrões fractais e fundamentos partidos. Diferente da maioria dos fenômenos do Strange, a Estrela Desgarrada não parece ser parte do ambiente "natural" da rede de energia escura, considerando como ela destrói todas as estruturas com as quais interage. Medindo pelo menos 1.600 km² de diâmetro, o objeto se joga para frente, voltada para recursões da Terra em uma trajetória mais ou menos decidida.

A Estrela Desgarrada é de fora da rede, mas não é de fato um cometa incendiário, um planeta anão em chamas ou um pequeno sol, como se parece na primeira vista. Se os observadores pudessem se aproximar o suficiente sem serem queimados pela camada de fogo nos arredores, veriam formas parecidas com fósseis embutidas no núcleo interno e teriam vislumbres de estruturas artificiais, máquinas e talvez até mesmo veículos antes da camada flamejante atrapalhar a visão novamente.

Um pequeno esquife do caos tripulado por Patrulheiros da Apótema descobriu e deu o nome de Estrela Desgarrada, mas a esfera de fogo se move rápido demais em direção aos Baixios. O esquife não consegue ultrapassá-la, mesmo deslocando sozinho, para dar o aviso sobre o que está vindo. O que a Estrela Desgarrada fará quando se aproximar dos Baixios da Terra? Ela esmagará tudo, a menos que seja explodida para fora do céu? Ela se desviará até lugares desconhecidos por um motivo ignorado? Ela reduzirá a velocidade e enviará sementes de fogo estelar senciente para tomar o componente Aleph enterrado sob o manto da Terra? Até hoje, ninguém sabe.

A MÁQUINA

(Tempo de Trânsito: 4d6 mais 5 dias)

O fundamento que constitui o marco conhecido como a Máquina parece uma confusão de engrenagens, pistões, cabos e outros mecanismos derretidos em uma massa (ou aprisionados em um fundamento como um fóssil de máquina) de vários quilômetros de diâmetro (480 km). Graças a essa ressonância, a estrutura parece estar em movimento. Partes da superfície estão cobertas em poeira dourada, um pouco da qual é pó braquistócrono, embora a maioria seja inerte.

Os Patrulheiros da Apótema analisaram o fenômeno e determinaram que é um perigo. Eles acreditam que não seja um acidente que a Máquina pareça um mecanismo enorme. Eles sugerem que, de fato, possa ser um mecanismo gigante ou um grupo dessas entidades. Pior ainda, alguns desses mecanismos visíveis se parecem com armas de raio, lanças e lançadores de mísseis, o que os fazem parecer máquinas de guerra - talvez máquinas de guerra aposentadas após um conflito alienígena há bilhões de anos. Quem sabe o que poderia acordá-los? Os patrulheiros descobriram um imenso "X" marcado em um lado da Máquina, que estava bem escondido sob o pó dourado acumulado. Eles sugerem que ele pode ter sido colocado por um grupo antigo para avisar visitantes em potencial, temendo que eles fizessem algo perigoso.

EMBAIXADA DE UENTARU

(Tempo de Trânsito: 1d6 mais 1 mês)

A embaixada não é grande, mas, uma vez percebida, se destaca no Strange. A Embaixada de Uentaru é um cubo dourado perfeito, com cerca de 30 metros (100 pés) de lado. Diferente dos outros elementos de grande escala no Strange, a embaixada não tem ressonância, pois não é construída de fundamento. O cubo é um posto avançado alienígena temporário, armado como os campistas humanos armariam uma grande tenda enquanto viajam de mochila pelos ermos. Ela foi montada por uma criatura chamada Uentaru, que chegou recentemente ao local, trazendo vários companheiros. Muitos são sobreviventes de outras civilizações que ela encontrou escondidos no Strange, embora alguns sejam nativos do Strange. O nome do grupo de Uentaru, se transladado para um idioma da Terra, é Templários do Caos.

Uentaru: Uentaru é uma nativa de um universo de matéria normal - uma sobrevivente de um mundo destruído há milhares de anos e a dez vezes mais anos-luz de distância da

Componente Aleph, página 148

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Uentaru: nível 6, nível 7 para defesa de Velocidade da armadura dourada, nível 8 para tarefas relacionadas a farsas; Armadura 2

Lança do brilho estelar: 6 pontos de dano em um alvo (ignora Armadura) ou 6 pontos em todos os alvos até um alcance imediato entre si (não ignora Armadura); alcance de 3 km (2 milhas)

Ankan: nível 6; vitalidade 30 Armadura 3; ataque de plasma de alcance longo que causa 7 pontos de dano em alvos em um alcance imediato entre si

Terra. Uentaru, que era um tipo de cientista militar entre seu povo, fugiu para o Strange graças à tecnologia avançada que comandava. Capaz apenas de se salvar, ela observou em horror e vergonha enquanto sua civilização era consumida por um planetívoro chamado Vaxt. Temendo ser pega no fim do seu mundo, ela teve que se afastar e fugir através da rede de energia escura.

Nos séculos seguintes, Uentaru coletou conhecimento sobre o Strange, adquiriu poder de cifras, sementes de realidade e sementes entrópica e dominou o uso de um artefato que ela chama de lança do brilho estelar, uma arma de raio que dispara espaço-tempo coerente. Ela fundou um grupo de companheiros sobreviventes de mundos primários destruídos no universo que chamou de Templários do Caos e começou sua missão para encontrar uma forma de redimir seu mundo natal destruído. Neste meio tempo, os Templários do Caos ocasionalmente realizam atos aleatórios de bondade, embora também possam ignorar os necessitados. Uentaru pode parecer compreensível, mas "ela" e cada um dos seus companheiros são alienígenas e, por isso, é tida como indescritível.

Templários do Caos: Uentaru forjou um grupo de sobreviventes de outros mundos aniquilados que encontrou escondidos no Strange. Cada Templário do Caos possui uma qualidade, habilidade ou dispositivo único que o permite sobreviver por conta própria no Strange. Assim, combinado com a tecnologia de armadura cedida por Uentaru, cada templário se transformou em uma força que não pode ser subestimada. Como um grupo, os Templários do Caos são formidáveis. Mas os templários raramente se reúnem como um grupo. Eles geralmente estão na diáspora (veja abaixo).

Ankan: Um Templário do Caos chamado Ankan é nativo da mesma civilização que deu origem a Ruk, o que significa que, de todos os templários de armadura dourada, ele é o mais humanoide, pelo menos quando não está transformado em uma crisálida de batalha que mede 15 metros de comprimento. Ankan faz o que Uentaru pede e se considera parte do grupo, mas seu desejo secreto é encontrar aqueles que fugiram do apocalipse na recursão de Ruk e finalmente "levá-los à justiça". Ankan estava lá quando Ruk partiu, e ele diz saber a verdade.

Diáspora dos Templários: Os Templários do

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Caos passam a maioria da sua existência na diáspora, procurando outros sobreviventes, exterminando aqueles julgados como ameaças ao bem estar do grupo, procurando sementes entrópicas e recursões abandonadas que possam ser reutilizadas pelos Templários como um "esconderijo" ou ter seus materiais úteis retirados, entre outros. Mas acima de tudo isso, os Templários também estão supostamente atrás de algo que Uentaru descreve como uma Espada do Caos, um dispositivo de matéria normal tão poderoso que pode cortar através de matéria normal, recursão e o próprio Strange em golpes vastos, do tamanho de sistemas solares. Nenhum dos outros templários questionaram sua líder sobre como ela descobriu sobre a Espada do Caos, mas a verdade é que ela teve uma visão.

Embaixada: Uentaru montou a embaixada dourada perto da Terra por que detectou um sinal diferente do que ela havia encontrado anteriormente. O sinal parece ser algo fundamental para o Strange. Ela não sabe ainda, mas o que ela detectou é a assinatura do componente Aleph enterrado embaixo do manto da Terra. A montagem da embaixada convoca todos os outros templários pelo Strange, informando a eles que chegou a hora de acabar com a diáspora atual e se reunir para um novo conclave.

Vaxt: Um planetívoro chamado Vaxt destruiu o mundo natal de Uentaru. Normalmente, planetívoros são inescapáveis, então significa muito dizer que alguém fugiu. Uentaru recebeu cicatrizes no processo - tocada por Vaxt - que é um dos motivos dela sempre usar sua armadura dourada. Mesmo com essa proteção, partes de Vaxt a farejam através do Strange. Esses predadores parecidos com plantas chamados escleritas aparecem quando Uentaru menos espera. Mais de um mundo já caiu para o Vaxt, levado pelo rastro que Uentaru deixou através da rede de energia escura.

ARTEFATOS DO STRANGE

Muitos dos artefatos no Strange foram tirados de várias recursões, o que significa que a seleção de artefatos disponíveis (ou pelo menos, em uso) é bem eclética. Alguém poderia ter um cajado mágico de Ardeyn e um cinto de gravidade de Ruk (e ambos funcionariam bem no Strange). Dito isto, alguns artefatos são diretamente do Strange. Alguns foram criados pelos habitantes obscuros da rede, enquanto outros foram recuperados em alguma descoberta em um canto distante do Strange. Outros ainda foram construídos por habitantes de recursão como uma forma de ajudar na exploração do Strange.

Considerando a natureza do Strange, todos os artefatos que são forjados nela podem continuar a funcionar quando são levados para uma nova recursão e podem até mesmo transladar como uma cifra, para melhor se encaixarem no contexto da nova recursão.

ANEL DO PORTAL

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um anel de cristal violeta que pode ser usado ou aumentado para até 2 metros de diâmetro

Especial: Um anel do portal translada como uma cifra.

Efeito: Este anel de cristal é forjado de espiral violeta. Quando usado como um anel normal, é simplesmente decorativo. Se uma ação for usada para remover o anel e aumentá-lo, uma película se forma dentro dele, através do qual uma recursão pode ser vista a partir da margem, como se a película fosse uma parte de uma bolha de interface. Cada anel do portal é vinculado a uma recursão específica e, mais do que isso, para um lugar específico ao longo da margem da recursão vinculada. Cada criatura (ou objeto com tanta massa quanto uma criatura) que passe através do portal criado pelo anel causa um teste de esgotamento. Se o dono do anel (ou quem tiver aumentado o anel pela última vez para formar um portal) deseja passar pelo portal e puxar o anel do portal atrás dele, é preciso ter sucesso em um teste de Intelecto com dificuldade igual ao nível do anel. Com uma falha no teste, o portal e o anel ficam para trás. Com um sucesso no teste, o anel aparece no dedo do usuário, dentro da recursão vinculada.

Esgotamento: 1 em 1d20

ASA FRACTAL

Nível: 1d6 + 1

Forma: Uma asa em formato de cruz e uma cinta corporal fina de cristal violeta; a "asa" tem 4 metros

Efeito: Uma criatura presa a uma asa fractal pode usá-la como um recurso para surfe fractal.

Esgotamento: —

DISCO DE INTERFACE

Nível: 1d6 + 3

Forma: Um disco de cristal do tamanho de um prato, com vários contatos brilhantes ao redor da borda

Efeito: O dono do artefato pode ver normalmente através do disco transparente. O disco também pode ser usado para "ver dentro" de uma recursão se o observador estiver localizado no Strange, ao lado da interface de uma recursão. Se o observador olhar através do disco

Uma vez que a rede de energia escura do Strange suporta todas as leis, artefatos de todos os tipos de recursões também podem ser encontrados em posse de criaturas que trabalhem perto dos Baixios da Terra - varinhas, robôs, pistolas laser, tapetes mágicos e outros mais continuam a funcionar bem no Strange para alguém que saia de uma recursão diretamente para a Caosfera.

Vaxt e escleritas, página 298

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

e examinar a interface da recursão, poderá ver um local aleatório dentro da recursão, se tal local estiver iluminado pelo menos com uma luz fraca e não for protegido contra a observação.

Vasculhar uma recursão grande sem um conhecimento prévio sobre ela pode levar um bom tempo. O observador só pode vasculhar com a mesma rapidez que uma criatura com velocidade de voo de alcance longo poderia ao voar sobre a área. Se o observador já tiver visitado um local dentro da recursão sendo vista, a varredura pode começar naquele local.

Após a cena mostrada no disco for satisfatória, o observador e até cinco criaturas que ele designar podem atravessar a interface e aparecer em algum lugar dentro de alcance curto do local mostrado no disco.

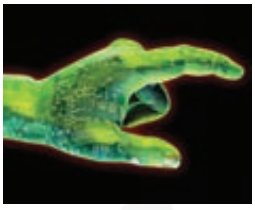
Esgotamento: 1-3 em 1d20

ESQUIFE DO CAOS

Nível: 1d6 + 4

Forma: Várias configurações de navio montadas com velas de tecido brilhante.

Especial: Um esquife do caos se translada como uma cifra, embora as mudanças de forma sejam bem menores.



Efeito: Um piloto ou capitão, quando estiver no timão, pode usar o esquife do caos como um recurso para surfe fractal. O esquife e todos os tripulantes, criaturas e cargas em seu interior se movem com o piloto.

Uma configuração de navio comum para um esquife do caos que navega a partir de Ardeyn é uma embarcação de 18 metros de comprimento e 6 metros de largura, capaz de carregar dez tripulantes, até cinco passageiros com alojamentos compartilhados e até 50 toneladas de carga. As cabines interiores de um esquife do caos geralmente não têm janelas com visão para o Strange, o que permite que viajantes descansem sem medo de aumentar a alienação.

Cada cem horas de navegação exige um teste de esgotamento. Se um esquife do caos ficar esgotado, novas velas devem ser montadas. Alguns esquifes do caos levam velas sobressalentes.

Esgotamento: 1-2 em 1d100

INFUSOR DE EQUILÍBRIO

Nível: 1d6

Forma: Um pedaço giratório do tamanho de um punho de fundamento verde, às vezes preso a uma corrente.

Efeito: Quando ativado, o infusor libera uma bruma de luz de odor agradável que infunde uma área de até 6 metros de diâmetro. Criaturas que passem um minuto dentro da bruma perdem 1 fator de alienação e ganham imunidade contra o acúmulo de fatores de alienação adicionais durante oito horas.

Esgotamento: 1-4 em 1d100

MANOPLAS DE INTERFACE

Nível: 1d6 + 4

Forma: Luvas finas nas quais projetos de circuitos fluem e giram constantemente

Efeito: O usuário pode pegar um objeto de uma recursão e tirá-lo para o Strange — mesmo que seja um objeto guardado a muitos quilômetros da margem da recursão. Para isso, o objeto não deve estar em um local protegido contra observação e, mais importante, o usuário deve saber onde o objeto está. (O usuário pode saber onde o objeto está pois já o visitou anteriormente, porque está usando um artefato conhecido como disco de interface ou através de outra habilidade de revelação.)

O objeto não pode ser maior do que algo que o usuário poderia levantar com as duas mãos na gravidade da Terra. Se o objeto estiver em posse de outra criatura, o usuário deve ter sucesso em um teste de Potência (com dificuldade igual ao nível da criatura).

Esgotamento: 1-4 em 1d20

PELE DE PLANETÍVORO

Nível: 1d6 + 4

Forma: Uma camada de carne retorcida ou material similar, cortada na forma de uma capa ou casaco com capuz

Efeito: Quando o capuz é colocado sobre a cabeça do usuário, a pele o esconde por até uma hora e, durante este tempo, uma criatura de classe de planetívoro o trata como sua própria extensão (desde que o usuário não faça nada para ameaçar esta ilusão). Servos de planetívoros (como kray rápidos e drones, escleritas de vaxt, entre outros) também são enganados.

Esgotamento: 1 em 1d20

TERMINAL DE REDE MENOR

Nível: 1d6

Forma: Uma esfera de luz multicolorida e semissólida

Especial: Um terminal de rede menor transladado como uma cifra.

Efeito: Quando a esfera é ativada, o usuário deve ter sucesso em um teste baseado em Intelecto com dificuldade igual ao nível do efeito que deseja ativar, até um máximo de 6. Com um sucesso, ele pode criar um efeito local e temporário enquanto estiver no Strange para um efeito de nível 5 ou menos. Se ele conseguir um efeito de nível 6, tal efeito funciona mesmo

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

se ele não estiver no Strange.

O usuário pode determinar qualquer tipo de efeito que desejar, desde que o efeito não supere o nível do teste de Intelecto bem-sucedido. Sugestões de efeitos de nível são dadas abaixo.

- Mover um objeto ou criatura em alcance curto por uma rodada.
- Conceder a uma criatura ou objeto +1 de Armadura com um brilho de luz fractal.
- Destruir um objeto com massa de até 45 kg em alcance curto.
- Criar até quatro cópias do usuário, feitas de fundamento animado que duram até um minuto. O usuário pode direcionar mentalmente suas ações e cada um pode fazer coisas diferentes. Se atingido violentamente, elas se despedaçam ou se congelam, imóveis (a escolha do usuário), reveladas como pedaços de fundamento.
- O usuário muda seu estado de fase ou de outra criatura que tocar pelo próximo minuto, para que o alvo não possa afetar ou ser afetado por matéria ou energia normal. Apenas ataques mentais e energias, dispositivos ou habilidades transdimensionais especiais podem afetar o alvo, mas, da mesma forma, o alvo não pode atacar, tocar ou afetar coisas de outra forma.
- O usuário e até outras cinco criaturas em alcance imediato são transladados em uma recursão à sua escolha, no local que ele tenha visitado ou um local dentro do Strange que ele tenha visitado ou conheça bem.

Esgotamento: 1 em 1d20

TUNELADOR DE FUNDAMENTO

Nível: 1d6 + 4

Forma: Tubo de montar no ombro com um gatilho

Efeito: Quando ativado pelo gatilho, um raio de luz cinza sai da boca do tubo em direção a um alvo em alcance longo. Se o alvo for um fundamento, um túnel de 3 metros de diâmetro e até 15 metros de profundidade é criado. Ativar o dispositivo várias vezes, presumindo que o tunelador não fique esgotado, permite que o usuário crie um túnel mais profundo. O túnel persiste pelo menos por várias horas, se não mais, dependendo da ressonância do fundamento.

Esgotamento: 1-3 em 1d100

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 15

OUTRAS RECURSÕES

Recursões são como dimensões alternativas que não existem no universo de matéria normal. Ao invés disso, estão nos Baixios da Terra para aqueles que tenham a habilidade (ou encontrem métodos artificiais) para entrar nelas. Apesar do fato de que a maioria das recursões descritas neste capítulo está ligada à Terra, uma recursão específica pode possuir propriedades que a tornem um reino totalmente alienígena e perigoso para exploradores.

As recursões de Ardeyn e Ruk são descritas nos capítulos anteriores. Este capítulo fornece uma ampla visão das várias outras recursões ao redor da Terra, mas não serve como um catálogo de todas essas recursões. Nem mesmo a Cabala Silenciosa tem um registro perfeito de todo mundo novo (ou antigo) abrigado pela Terra. Além das recursões que existem perto da Terra (de forma relativa), existe um número estonteante de recursões mais distantes — muito alienígenas para um nativo da Terra compreender.

Noite do Átomo foi criada através de vazamento ficcional

"Quando os Caídos fizerem o chão tremer, ameaçarem destruir o céu e prometerem matar milhares a menos que suas demandas sejam atendidas, eu surgirei. Eu vou impedi-los. Depois, vou fazê-los pagar". ~Soma Kitsune da Noite do Átomo

NOITE DO ÁTOMO

Na Noite do Átomo, todos são jovens, glamorosos e maravilhosos. As mentes cintilam com poder e energia. O lugar da pessoa em Noite do Átomo é determinado pelo poder do seu Talento e o Talento é classificado em várias classes reconhecidas (que podem ter nomes coloridos, como tudo em Noite do Átomo, mas podem ser reconhecidas por forasteiros como telepatia, telecinésia, pirogênese, precognição e biomelhoria). Na Noite do Átomo, as pessoas moram em uma cidade pós-moderna, festejam em raves subterrâneas potencializadas pelo Talento de DJs famosos e competem em torneios municipais sob o Domo do Esplendor, onde os vencedores são institucionalizados como heróis de guerra.

Mas a Noite do Átomo tem suas falhas. As alturas da habilidade psíquica são demais para alguns aguentarem. Suas mentes desabam para dentro em nós malignos, onde o auto-engrandecimento e o ganho pessoal colocam

ATRIBUTOS DA NOITE DO ÁTOMO

Nível: 5
Leis: Psionismo
Raças Jogáveis: Humano
Focos: Desperta um Perigoso Talento Psíquico, Conduz Experimentos de Ciência Maluca, Lidera, Regenera Tecidos, Desvenda Mistérios
Perícias: Tradição da Noite do Átomo
Conexão com o Strange: Vários indivíduos têm Talentos que fornecem acesso ao Strange de muitas formas diferentes
Conexão com a Terra: Alguns portais
Tamanho: 2.189 km² (845 milhas²)
Centelha: 35%
Traço: Atraente. Para qualquer criatura com a centelha que tente persuadir uma criatura sem a centelha, a dificuldade é modificada em um passo em seu benefício.

O QUE UM RECURSOR SABE SOBRE NOITE DO ÁTOMO

- Noite do Átomo é uma recursão que funciona sob a lei do Psionismo e é altamente influenciada pelos temas de anime da Terra.
- Na Noite do Átomo, todos são jovens, glamorosos e maravilhosos, pois quase todo mundo tem algum tipo de habilidade psíquica, chamada normalmente de Talento.
- Noite do Átomo é uma cidade imensa. Aqueles com muito Talento competem em torneios altamente aguardados em busca de prêmios maravilhosos.
- O Talento é muito extremo para alguns. Eles se tornam os Caídos e usam seus dons maravilhosos para o mal.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

tudo de lado, incluindo qualquer resquício de comportamento moral. Eles são conhecidos como os Caídos e cada um tem uma aparência diferente e um Talento único e perigoso para se manter. Mas alguns dos mesmos heróis que se colocam à prova em meio à torcida e à adoração dos torneios da cidade têm a oportunidade de derrotar até mesmo o mais poderoso Caído.

DOMO DO ESPLENDOR

O Domo do Esplendor não tem uma cobertura física. Ao invés disso, o Domo do Esplendor se forma graças ao poder psíquico combinado dos espectadores reunidos. Ele parece um constructo de cores brilhantes, pulsantes e vívidas e é a manifestação física das mentes de cinquenta mil ou mais fãs em um concerto psíquico.

Embaixo do domo, os campeões usam seus Talentos para competir, geralmente colocando combatentes individuais ou pequenos esquadrões uns contra os outros. Um contingente de médicos com Talentos de biomelhoria ficam de prontidão para curar os feridos gravemente. As lutas não devem ser letais e matar um oponente desqualifica imediatamente um combatente para aparições futuras.

Apostas gigantes são feitas em paralelo, mas os troféus dados aos vencedores são ainda mais valiosos. Os troféus são artefatos de energia psíquica, forjados do poder combinado da aprovação do público (com a ajuda de um nativo poderoso de Noite do Átomo chamado Monção da Forja, que canaliza a energia para criar um artefato personalizado, se a aprovação da multidão for grande e sincera o suficiente).

Monção da Forja: nível 7; pode criar uma arma do esplendor no final das competições do Domo do Esplendor se a plateia aprovar

CAÍDOS

O "fedor" mental de alguém que Cai é detectável por telepatas com Talento alto o suficiente, mas apenas se um Caído específico deixar o seu covil. Por motivos não totalmente entendidos, muitos Caídos se afastam da sociedade e buscam um refúgio particular, onde suas mentes se liberam da sanidade em um ritmo cada vez mais acelerado. Com o passar dos anos, vários Caídos surgiram, ameaçaram tremer as bases da Noite do Átomo em busca do poder completo e, então, foram quase inevitavelmente derrotados. Caídos menores são presos e sua psicose é tratada em uma cidadela flutuante segura especial sobre a cidade principal, chamada Refúgio Máximo. Mas alguns Caídos conseguem fugir e, às vezes, aqueles que são tratados podem regredir.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ECOS PSÍQUICOS DA NOITE DO ÁTOMO

Filial do Departamento de Recursão Estratégica: O Departamento de Recursão Estratégica (DRE) da Terra tem uma filial secreta na Noite do Átomo. Além de usá-la para contatar Soma Kitsune, pesquisadores no local estão secretamente trabalhando com um Caído chamado Três-Faces. Quando o DRE "some" com pessoas na Terra, alguns dos mundanos são levados até aqui através de um portal impróprio, onde Três-Faces usa seu Talento de cirurgia psíquica para tentar despertá-los. Até agora, os resultados têm sido questionáveis em todos os níveis.

Estrela Nefasta: Uma Caída que se intitula Estrela Nefasta tomou todo um arranha-céu ao ameaçar cada residente da Noite do Átomo com sua habilidade pirocinética de arder em chamas. Com base em algumas demonstrações terríveis, sua ostentação parece ser verdade. Um chamado foi feito na onda mental pública - quem ousa impedir a Estrela Nefasta?

Soma Kitsune, página 155

Estrela Nefasta: nível 7; Armadura 5 (15 contra ataques de fogo); ataque faz até dois alvos dentro de 1,5 km entrarem em combustão espontânea, causando 10 pontos de dano em cada

Se o Talento psíquico perigoso de uma pessoa cresce, há uma chance que ela comece a Cair. Trate o processo como uma série de intromissões do mestre. Da primeira vez, os poderes do PJ ficam um pouco selvagens. Da segunda, o PJ perde o controle por uma ou duas rodadas. E da terceira (se o PJ ficar por tanto tempo), o PJ perde controle de si mesmo, fugindo de seus amigos e todos os outros (como um Caído faz) durante várias horas. Depois desse ponto, o PJ deve provavelmente pensar em sair de Noite do Átomo. Se um PJ começar na Noite do Átomo, este tipo de problema não começa a afetá-lo até pelo menos o Grau 3.

DESPERTA UM PERIGOSO TALENTO PSÍQUICO

Sua mente é o recipiente do potencial psíquico, onde tudo é possível se você conseguir imaginar. Cada criatura senciente possui a capacidade de liberar o poder do seu pensamento consciente, mas apenas uma quantidade seleta pode acessar diretamente tal potencial para despertar totalmente o Talento psíquico. Como alguém com Talento, você conhece as configurações da mente e da imaginação que podem liberar energia psíquica de formas direcionadas. Mas, à medida que você aumenta seu domínio, você escolhe "queimar", liberando todo o seu poder armazenado como uma estrela entrando em nova.

Equipamentos: Roupas, armadura a sua escolha, duas armas a sua escolha (ou uma arma e um escudo), troféu de uma competição e $300.

Vínculo: Se este for seu foco inicial, escolha um dos vínculos abaixo:

1. Escolha outra personagem jogador. Ela o venceu em uma competição que era muito importante para você.
2. Escolha outro PJ. Com base em alguns pensamentos telepáticos perdido que pegou dele, você não tem certeza se ele é honesto. Desde então, você se sente mais confortável com ele, mas ainda continua de olho em comportamentos diferentes.
3. Escolha outra PJ. Ela o resgatou de um acidente, te retirando dos destroços e passando por um grande risco.
4. Escolha outro PJ. Ele conhece uma palavra secreta que desliga seu Talento por uma rodada.

Habilidades Psíquicas: Ao executar manobras, revisões ou reviravoltas que normalmente usariam a força ou outra energia, em vez disso, elas utilizam a energia psíquica da sua mente. Por exemplo, um ataque de Trespassar é geralmente atribuído como uma perícia de vetor, mas, quando você a usa, o efeito é acompanhado por um brilho de energia psíquica no momento que o ataque penetrante é feito. Esta alteração não muda nada, exceto o tipo de dano.

Sugestão de Efeito Menor: Você tem um vislumbre dos pensamentos superficiais de um inimigo, aprendendo algo que ele não quer que você saiba.

Sugestão de Efeito Maior: Sua mente pulsa com poder psíquico. Faça um ataque imediato contra tal inimigo (usando a mesma estatística da ação que causou o efeito maior). Se o ataque for um sucesso, ele causa 2 pontos de dano psíquico que ignora Armadura.

Grau 1: Classe de Talento: Escolha uma classe de Talento entre as indicadas abaixo. Sua classe de Talento indica qual é a sua área mais forte de habilidade psíquica.

Machado Mental Telepático: Você pode se comunicar telepaticamente com criaturas em alcance curto sobre as quais você esteja ciente. Se gastar 2 pontos de Intelecto, você pode tentar ler os pensamentos superficiais de uma criatura em alcance curto que não tenha defesas especiais. Se tiver sucesso em um teste baseado em Intelecto, você consegue ler os pensamentos superficiais por até um minuto. Ação.

Aperto Mental Telecinético (2 pontos de Intelecto): Você pode jogar um objeto solto contra um alvo em alcance curto como um ataque que causa 4 pontos de dano se atingir o alvo. Ação.

Inferno Pirocinético da Ruína (2 pontos de Intelecto): Você pode fazer um objeto inflamável que não seja parte dos equipamentos de outra criatura em alcance longo arder em chamas. Como alternativa, você pode fazer um ataque contra um inimigo em alcance curto que causa 4 pontos de dano de fogo. Ação.

Visão Divina Precognitiva (3 pontos de Intelecto): Você tem um vislumbre do que vai acontecer na rodada seguinte. Você pode usar esta habilidade para reduzir a dificuldade de uma tarefa que tentar na próxima rodada em dois passos se qualquer variável for possível (como encontrar o caminho em uma sala escura, tentar fazer malabarismo, escapar do golpe de um inimigo ou atacar um inimigo que tenta evitá-lo). Ação.

Músculo Psíquico Biomelhorado: Você causa 1 ponto adicional de dano com ataques psíquicos. Facilitador.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Grau 2: Corrida Atômica (4 pontos de Velocidade): Você canaliza seu Talento no movimento. Ao se mover com sua ação, você se move até onde possa ver, desde que exista um caminho não obstruído até o local desejado. Se você puder mover normalmente até o local durante várias ações, poderá chegar a uma ação usando este Talento. Ação.

Grau 3: Pontada de Adivinhação (4 pontos de Intelecto mais 2 pontos de Velocidade): Você tem um vislumbre do que vai acontecer de forma rápida suficiente para reagir imediatamente. A dificuldade de uma tarefa que tentar com sua ação é reduzida em dois passos se qualquer variável for possível (como encontrar o caminho em uma sala escura, tentar fazer malabarismo, escapar do golpe de um inimigo ou atacar um inimigo que tenta evitá-lo). Facilitador.

Grau 4: Clarão (2 pontos de Intelecto mais 1+ pontos de Velocidade mais 1+ pontos de Potência): Você dá o seu máximo e irradia sua habilidade psíquica em um clarão imenso que ataca todas as criaturas em alcance curto. Esta habilidade especial permite que você ignore as regras normais para empregar Esforço. Você pode usar seus pontos de qualquer Reserva e em qualquer Combinação para empregar Esforço e pode superar seu limite normal de Esforço, se quiser. Se superar seu limite normal de Esforço em qualquer quantidade, você cai inconsciente por um minuto após usar esta habilidade e a dificuldade de todas as tarefas que tentar nas próximas oito horas é aumentada em um passo. O clarão causa 2 pontos de dano em todas as criaturas ou objetos dentro da área, exceto você. Uma vez que este é um ataque de área, empregar Esforço para aumentar o dano funciona de forma diferente do que para ataques com alvos simples: se você empregar um nível de Esforço para aumentar o dano, adicione 2 pontos de dano para cada alvo e, mesmo que você falhe no teste de ataque, todos os alvos na área ainda sofrem 1 ponto de dano por nível de Esforço aplicado. Ação.

Grau 5: Grito Dominante (5 pontos de Intelecto): Você controla a próxima ação de até quatro outras criaturas em alcance imediato se eles fizerem tal ação dentro de uma rodada. Este efeito não concede contato mental com os alvos, nem a habilidade de sentir o que eles sentem. Cada alvo deve ser atacado individualmente. Uma criatura dominada se lembra de que você a controlou. Ação.

Grau 6: Janela para o Strange (7+ pontos de Intelecto): Enquanto estiver em uma recursão, seu olho da mente se torna uma janela para o Strange, permitindo que você abra um conduíte físico em um local que possa ver (dentro de alcance longo). Você não pode usar este poder na Terra. Você pode escolher que seu conduíte tenha uma das seguintes qualidades. Algumas opções exigem que você gaste mais pontos da sua Reserva. Ação para iniciar.

Conduíte Normal: Um portal brilhante de 2 metros (6 pés) de diâmetro se forma entre a recursão que você está (ou visitou por último) e o Strange. O portal dura até um minuto e permite que criaturas em um dos lados passem, se elas perceberam a abertura.

Conduíte Grande (+4 pontos de Intelecto): Um portal brilhante de 15 metros (50 pés)de diâmetro se forma entre a recursão que você está

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

(ou visitou por último) e o Strange. O portal dura até um minuto e permite que criaturas em um dos lados passem. Um portal grande é bom para passar um veículo móvel e objetos grandes.

Conduíte de Expulsão (+3 pontos de Intelecto): Com um ataque bem-sucedido contra um alvo, tal alvo é expelido da recursão para o Strange e o conduíte se fecha imediatamente.

Conduíte de Sombrio (+1 pontos de Intelecto): Este portal brilhante de 2 metros (6 pés) de diâmetro dura até um minuto ou até você realizar uma ação para fechá-lo. Na primeira rodada aberta, seis sombrios atravessam e atacam qualquer criatura viva que esteja próxima a eles. Em cada rodada adicional, 1d6 sombrios adicionais passarão pelo conduíte. Quando o conduíte se fecha, todos os sombrios restantes desaparecem no final da rodada seguinte.

Cataclismador foi criado através de vazamento ficcional.

ARTEFATOS DE NOITE DO ÁTOMO

OMNIBRAÇO

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um braço metálico artificial

Efeito: Este braço pode ser o lugar de um braço de carne e osso normal em uma criatura desperta (isso exige que o braço de carne e osso seja removido). O usuário pode gastar pontos de Intelecto para ativar vários efeitos no braço. A menos que seja indicado o contrário, sempre que um efeito é ativado, é necessário fazer um teste de esgotamento.

Animar (2 pontos de Intelecto): O braço funciona exatamente como um braço normal por um dia, embora tenha Armadura 5 contra todos os danos (assim, o usuário pode mergulhar o braço em ácido de nível 5 ou menos sem se machucar, por exemplo). Isto não exige um teste de esgotamento.

Como foco, Canaliza Radiação funciona exatamente como Canaliza o Fogo Pecaminoso (página 55). Apenas substitua os efeitos de fogo pecaminoso por radiação.

Superforte (3 pontos de Intelecto): Se o braço já estiver animado, esta função faz todos os ataques corpo a corpo feitos com o braço causarem 1 ponto de dano adicional.

Braço Escudo (3 pontos de Intelecto): Se o braço já estiver animado, esta função estende uma chama metálica da substância do braço ao redor de todo do corpo do usuário, dando +1 de Armadura por uma hora.

Esgotamento: 1-2 em 1d100

ARMA DO ESPLENDOR

Nível: 1d6 + 2

Forma: Um punho de uma arma (forma básica)

Efeito: Quando ativada, uma arma do esplendor assume uma forma única que melhor se ajuste ao usuário por um período do dia. Geralmente, esta forma é uma arma na qual o usuário seja treinado.

Então, para alguém treinado em armas pesadas, a arma pode assumir o aspecto (e as estatísticas) de um malho imenso. Quando usado por alguém que prefira armas médias a arma pode se tornar uma espada média. Uma arma do esplendor serve como um recurso para qualquer ataque feito com ela e a arma causa 2 pontos de dano adicionais se atingir um oponente.

Esgotamento: 1 em 1d20

CATACLISMADOR

Futuristas esperançosos imaginaram que a Singularidade — o momento no qual um computador e uma inovação tecnológica se manifestaram tão rapidamente que prever as tendências já não fosse mais possível — levaria a uma nova era dourada para os humanos, os transformando em semideuses. Não foi isso que aconteceu, pelo menos não nesta recursão criada pelo vazamento ficcional de vários contos distópicos. Ao invés disso, a Singularidade criou uma transformação descontrolada em todo o planeta que o devastou e o deixou quase irreconhecível. IAs inexperientes tentaram consolidar suas mentes e se protegerem. Nações nucleares, confusas e assustadas pelos dados de vigilância que seus sistemas davam,

ATRIBUTOS DE CATACLISMADOR

Nível: 4

Leis: Louca Ciência, Magia

Raças Jogáveis: Humano, mutante

Focos: Habita na Pedra, Canaliza Radiação, Vive nos Ermos, Se Transforma, Regenera Tecidos, Reproduz

Perícia: Tradição de Cataclismador

Conexão com o Strange: O nevoeiro radioativo no fundo de algumas crateras de bombas serve como uma conexão com o Strange, mas causa 10 pontos de dano de radiação quando usado

Conexão com a Terra: Vários portais

Tamanho: Trecho de 3.862 km (2,400 milhas) de diâmetro de um cenário plano. As margens "dão voltas" até a margem oposta

Centelha: 25%

Traço: Resistente. Personagens jogadores que façam um teste de recuperação adicionam 1 ao teste.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

O QUE UM RECURSOR SABE SOBRE CATACLISMADOR

- Cataclismador funciona sobre as leis da Louca Ciência e da Magia e é um lugar de florestas mutantes, cidades radioativas, mares gelatinosos, magias e mutantes.
- Um recursor que venha até Cataclismador pode escolher se tornar um mutante.
- Um dos poucos pontos de luz em um mundo que caiu nas trevas é a cidade de Newk, construída nas margens de uma antiga metrópole arruinada de arranha-céus inclinados e partidos.

lançaram bombardeios nucleares, criando um desastre secundário. Drones robóticos se aglomeravam, soldados dopados em um coquetel de drogas militares feito para melhorar seus corpos e mentes lutaram entre si e bilhões de civis ficaram no meio do tiroteio.

Como resultado, o mundo é um lugar diferente (embora a recursão contenha apenas uma parte relativamente pequena dele). As ruínas do que veio anteriormente marcam a paisagem: florestas mutantes, cidades radioativas, mares gelatinosos, um pedaço da lua caído na Terra e até mesmo coisas mais estranhas. Criaturas inacreditáveis espreitam em Cataclismador, incluindo baratas pensantes, lagartos gigantes, robôs relíquias programados para matar e o resto mutante da própria humanidade, e uma grande parte tem poderes incríveis.

NEWK

Um dos poucos pontos de luz em um mundo que caiu nas trevas é a cidade de Newk, construída nas margens de uma antiga metrópole arruinada de arranha-céus inclinados e partidos. Newk é uma cidade da "corrida do ouro" que nasceu na última década. Os sobreviventes de Cataclismador descobriram que a ruína adiante, chamada Ruas do Destino, contém artefatos que podem ser recuperados, se alguém puder evitar o terreno traiçoeiro, as feras mutantes e os robôs assassinos que também moram nos escombros.

EDGERINA, A MANCHA SOLAR

Uma resgatadora bem conhecida em Newk, Edgerina, a Mancha Solar, tem a reputação de se preocupar mais com a segurança dos seus colegas resgatadores do que em recuperar artefatos para si. Isto a torna um tipo de heroína para a maioria. Ela também é conhecida por erradicar aqueles cujas atividades arrisquem liberar ameaças adormecidas da era antiga. Isto significa que ela tem inimigos poderosos. Edgerina carrega um malho da gravidade, mas é o fogo negro que seu corpo mutante produz à sua vontade é o que mais assusta. A Mancha Solar, como é conhecida, às vezes viaja sozinha, outras vezes com um pequeno grupo que inclui um mutante chamado Adroth, o Selvagem, que têm quatro braços (e uma arma em cada) e um cão mutante do tamanho de um cavalo chamado Tesla.

Edgerina, a Mancha Solar: nível 7; pode produzir raios de fogo negro que detonam até em alcance longo, causando 7 pontos de dano de fogo em um raio imediato (Edgerina é imune ao seu próprio fogo e têm +10 de Armadura contra o fogo comum)

Adroth, o Selvagem: nível 6; Armadura 3; pode fazer quatro ataques com arma corpo a corpo com sua ação.

Tesla: nível 5; Armadura 2; mordida causa 7 pontos de dano e trava no alvo, prendendo-o no lugar até ele ter sucesso em um teste baseado em Potência com dificuldade 7.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

LAMBENT

Lambent é uma inteligência compartilhada abrigada em um fungo que evoluiu de um cultivo dentro de uma cratera nuclear que, outrora, teve um laboratório biológico. Através das décadas, Lambent aprendeu como se espalhar nos corpos das criaturas vivas ao matar seus cérebros e preencher suas cascas com uma cópia de fungos. Lambent envia seus servidores por aí, sob o disfarce das pessoas pré-digeridas, para atrair ainda mais servos em potencial. Poucas pessoas ainda vivas sabem sobre Lambent, porque o fungo sabe que será vulnerável caso sua origem seja descoberta. Recentemente, Lambent descobriu sobre outras recursões e está enviando servos que carregam "reservas locais" da mente de Lambent, com resultados mistos. Contudo, ele aprendeu que uma coisa que saia de uma recursão e entre diretamente no Strange retém suas propriedades enquanto estiver na rede de energia escura. Lambent está vendo se consegue se transferir ou, pelo menos, construir uma colônia embrionária no Strange.

MUTANTES

Muitos "humanos" de Cataclismador são, na verdade, mutantes que mudaram graças à exposição a mutagênicos a partir de uma variedade de fontes (embora alguns poucos sejam descendentes de pessoas que passaram por engenharia genética militar que deu errado). Alguns mutantes têm deformidades horríveis e são párias. Outros possuem poderes incríveis e ostentam suas mutações como um sinal de superioridade, poder e influência. Suas mutações são vistas como uma cura, não uma maldição. Algumas pessoas acreditam que eles sejam divinos.

Recursores que transladaam para Cataclismador podem ser mutantes. Como uma exceção especial às regras da translação, em Cataclismador, aqueles que se tornam mutantes perdem todos os benefícios concedidos por seu descritor (mas não as inaptidões, se tiver). No lugar dos benefícios concedidos pelo descritor, um visitante ganha uma mutação prejudicial e uma mutação poderosa. Um PJ também pode ter quantas mutações cosméticas quiser. As mutações são jogadas aleatoriamente, embora o jogador e o mestre possam trabalhar juntos para garantir que o personagem resultante seja aquele que o jogador deseja.

Diferente das habilidades adquiridas da maioria das outras fontes, as mutações que podem afetar a dificuldade das tarefas são recursos, não perícias. Isso significa que as mudanças de passo de uma mutação serão em adição às mudanças de passo que um personagem jogador possa ter por causa de uma perícia.

MUTAÇÕES PREJUDICIAIS

A menos que seja descrito o contrário, as seguintes mutações são visíveis, óbvias e grotescas. Elas não oferecem benefícios, apenas desvantagens. Os itens abaixo são simples sugestões. Por favor, coloque sua escolha de mutações prejudiciais adicionais das suas outras fontes favoritas.

01–10 Perna deformada: A dificuldade de todas as tarefas de movimento é aumentada em um passo.

11–20 Face/aparência deformada: A dificuldade de todas as tarefas de interação agradáveis é aumentada em um passo.

21–30 Braço/mão deformada: A dificuldade de todas as tarefas envolvendo o braço ou a mão é aumentada em um passo.

31–40 Cérebro mal-formado: A dificuldade de todas as tarefas relacionadas à memória ou à cognição é aumentada em um passo.

41–45 Mentalmente vulnerável: A dificuldade de todas as tarefas de defesa de Intelecto é aumentada em um passo.

46–50 Lento e desajeitado: A dificuldade de todas as tarefas de defesa de Velocidade é aumentada em um passo.

51–60 Doentio: A dificuldade de todas as tarefas de defesa de Potência é aumentada em um passo.

61–63 Protuberância horrível: Um bócio grande, uma gavinha imóvel ou um olho adicional inútil está pendurado em sua face, aumentando a dificuldade de todas as interações agradáveis (com a maioria as criaturas, especialmente humanas) em um passo.

64–66 Membro inútil: Um dos seus membros é inútil ou está ausente.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

67–71 Olho inútil: Um dos seus olhos é inútil ou está ausente. A dificuldade das tarefas que envolvam especificamente a visão (observar, procurar, entre outras) é aumentada em um passo.

72–76 Ouvido inútil: Um dos seus ouvidos é inútil ou está ausente. A dificuldade das tarefas que envolvam especificamente a audição é aumentada em um passo.

77–84 Fraqueza na Potência: Sempre que você gastar pontos da sua Reserva de Potência, o custo é aumentado em 1 ponto.

85–92 Fraqueza na Velocidade: Sempre que você gastar pontos da sua Reserva de Velocidade, o custo é aumentado em 1 ponto.

93–00 Fraqueza no Intelecto: Sempre que você gastar pontos da sua Reserva de Intelecto, o custo é aumentado em 1 ponto.

MUTAÇÕES PODEROSAS

As seguintes mutações não exigem mudanças visíveis no personagem até serem usadas. As pessoas que têm essas mutações não são reconhecidas obviamente como mutantes se não usarem seus poderes. Algumas mutações custam pontos de uma Reserva para serem usadas.

Os itens abaixo são simples sugestões. Por favor, coloque as mutações poderosas adicionais das suas outras fontes favoritas.

01-06 Pele de camaleão: Sua pele muda de cores conforme sua vontade. Este é um recurso para as tarefas que envolvam se esconder. Facilitador.

07-12 Mordida selvagem: Sua boca se abre de forma surpreendente, e dentes pontudos e ocultos surgem quando você deseja. Você pode fazer um ataque de mordida que causa 3 pontos de dano. Facilitador.

13-18 Face mutável: Você pode alterar suas feições o suficiente para ser um recurso para todas as tarefas que envolvam disfarçar-se. Facilitador.

19-24 Ferrão no dedo: Você pode fazer um ataque com sua mão que causa 1 ponto de dano. Se tiver sucesso em um segundo teste de ataque, seu ferrão também injeta um veneno que causa 4 pontos de dano de Velocidade. Ação.

25-31 Expelir agulhas: Você pode fazer um ataque em alcance imediato. Você expele uma agulha que causa 1 ponto de dano. Se tiver sucesso em um segundo teste de ataque, a agulha também injeta um veneno que causa 4 pontos de dano de Velocidade. Ação.

32-37 Expelir ácido: Você pode fazer um ataque em alcance imediato. Você expele uma massa de ácido que causa 2 pontos de dano. Ação.

38-43 Expelir teias: Você pode criar um material forte, parecido com corda, de até 3 metros de comprimento por dia, em um ritmo de 0,3 metros (1 pé) por minuto. A teia tem nível 3. Você também pode expelir massas de teia em alcance imediato e, se elas atingirem, aumentam a dificuldade das tarefas físicas do alvo em um passo por uma rodada. Ação.

44-49 Campo de perturbação (eletrônico) (2 pontos de Intelecto): Quando quiser, você perturba dispositivos dentro do alcance imediato (não precisa de teste). Todos os dispositivos funcionam como se tivessem três níveis a menos dentro do alcance do seu campo. Dispositivos reduzidos a nível 0 não funcionam. Ação.

50-55 Campo de perturbação (carne) (2 pontos de Intelecto): Quando quiser, você perturba a carne dentro do alcance imediato. Todas as criaturas dentro do seu alcance sofrem 1 ponto de dano. Se você aplicar um nível de Esforço para aumentar o dano em vez de afetar a dificuldade, cada alvo sofre 2 pontos de dano adicionais. Se seu ataque falhar, os alvos na área ainda sofrem 1 ponto de dano. Ação.

56-62 Campo de perturbação (pensamentos) (1 ponto de Intelecto): Quando quiser, você perturba os pensamentos dentro do alcance imediato. A dificuldade das ações de Intelecto de todas as criaturas dentro do alcance é aumentada em um passo. Ação.

63-68 Carne magnética: Você atrai ou repele metal quando desejar. Não apenas objetos metálicos pequenos grudam em você, mas esta mutação é um recurso em tarefas que envolvam escalar em metal ou segurar um item de metal. Esta mutação é um recurso para tarefas de defesa de Velocidade ao ser atacado por um inimigo de metal ou um inimigo com uma arma de metal. Facilitador.

69-74 Negação de gravidade (2 pontos de Intelecto): Você flutua levemente no ar. Se você se concentrar, pode controlar seu movimento em metade da sua velocidade normal. Caso contrário desliza com o vento ou com qualquer momento linear que tenha ganhado. Este efeito dura até dez minutos. Ação para iniciar.

75-80 Pirocinésia (1 ponto de Intelecto): Você pode fazer um objeto inflamável que possa ver dentro do alcance imediato pegar fogo espontaneamente. Se usado como um ataque, este poder causa 2 pontos de dano. Ação.

81-87 Telecinésia (2 pontos de Intelecto): Você pode exercer força sobre objetos dentro do alcance curto. Assim que ativado, seu poder tem uma Reserva de Potência efetiva 10, uma Margem de Potência 1 e um Esforço 2 (aproximadamente igual a força de um humano adulto saudável e capaz) e pode usá-lo para mover objetos, empurrar contra objetos, entre outros. Por exemplo, você pode levantar e puxar um

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

objeto em qualquer lugar dentro do alcance até si mesmo ou mover um objeto pesado (como uma mobília) em aproximadamente 3 metros (10 pés). O poder dura uma hora ou até sua Reserva de Poder esgotar, o que acontecer primeiro. Ação.

Este poder não tem o controle preciso para empunhar uma arma ou mover objetos com mais velocidade, então, na maioria das situações, não é uma forma de ataque. Você não pode usar esta habilidade em seu próprio corpo.

88-93 Mudança de fase (2 pontos de Intelecto): Você pode atravessar lentamente barreiras sólidas em uma taxa de 3 centímetros (1 polegada) por rodada (mínimo de uma rodada para atravessar a barreira). Você não pode agir (que não seja movimento) ou perceber nada até passar totalmente pela barreira. Não é possível atravessar barreiras de energia. Ação.

Toca do Corvo foi criada por vazamento ficcional.

94-99 Drenar poder: Você pode drenar o poder de um artefato ou dispositivo, permitindo que você recupere 1 ponto de Intelecto por nível do dispositivo. Você recupera 1 ponto por rodada e deve usar sua concentração completa no processo a cada rodada. O mestre determina se o dispositivo foi totalmente drenado (provável para a maioria de dispositivos portáteis e menores) ou fica com um pouco de poder (provável para máquinas grandes). Ação para iniciar; ação em cada rodada para drenar.

00 Alimentar-se de dor: Sempre que uma criatura em alcance imediato sofrer pelo menos 3 pontos de dano em um ataque, você pode restaurar 1 ponto em uma das suas Reserva, até o seu máximo. Você pode se alimentar de qualquer criatura desta forma, seja aliada ou inimiga. Você nunca pode recuperar mais de 1 ponto por rodada. Facilitador.

ARTEFATOS DE CATACLISMADOR

ARMADURA DE BATALHA

Nível: 1d6 + 4

Forma: Um traje completo de armadura de metal sintético, cobrindo todo o corpo do usuário

Efeito: Esta armadura é bem mais rígida e um pouco leve do que as técnicas de forjaria pós-apocalíptica poderiam conseguir com aço. É uma armadura pesada, mas concede +2 adicionais em Armadura, além dos 3 pontos que a armadura pesada geralmente fornece. Além disso, ela é totalmente vedada e tem sua própria atmosfera interna renovada eternamente, que protege o usuário contra gases venenosos e permite que ele atue em ambientes sem ar. O nível de Armadura deste traje também se aplica ao dano que normalmente não é reduzido por armadura, como dano de calor ou frio (mas não dano de Intelecto).

Esgotamento: —

(A qualquer momento, o mestre pode determinar que a armadura sofreu dano suficiente para interromper a atmosfera e as proteções ambientais, mas o traje ainda funciona como armadura.)

MALHO DA GRAVIDADE

Nível: 1d6

Forma: Um enorme martelo prateado

Efeito: O malho da gravidade ganha massa adicional quando atinge um alvo e causa 3 pontos de dano adicionais. Se alguém ataca com um malho da gravidade e erra, a dificuldade de qualquer teste de defesa de Velocidade que fizer até o seu próximo turno é aumentada em um passo.

Esgotamento: 1-2 em 1d100

TOCA DO CORVO

A Toca do Corvo é mais conhecida por seu Mercado Cintilante, um bazar sempre aberto que tem vendedores que vêm de recursões alternativas. O Mercado Cintilante está espalhado nos galhos de uma árvore imensa. Além dos galhos da árvore, apenas nuvens estão visíveis em um céu de aparência infinitamente azul. A Máfia do Bico da Toca do Corvo oferece proteção para a maioria das lojas em troca de pequenas taxas mensais.

ATRIBUTOS DA TOCA DO CORVO

Nível: 3

Leis: Magia, Louca Ciência

Raças Jogáveis: Kro

Focos: Entretém, Infiltra, Lidera, Procura Confusão, Pratica Feitiçaria da Alma

Perícias: Planar

Conexão com o Strange: Uma criatura (ou veículo voador) que voe longe o suficiente no céu ao redor da grande árvore pode entrar no Strange.

Conexão com a Terra: Um portal impróprio

Tamanho: Uma árvore que abriga moradias em vários níveis com aproximadamente 48 quilômetros (30 milhas) de diâmetro

Centelha: 25%

Traço: Furtivo. Para qualquer criatura com a centelha que tente ser furtiva, a dificuldade é modificada em um passo em seu benefício.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

A Toca do Corvo foi formada da destilação de vazamento funcional de uma variedade de fontes que representam corvos e gralhas como criaturas sapientes. Os nativos possuem muitas variedades, mas todos são uma variação parcialmente humanoide de um corvo ou gralha, incluindo os nativos de tamanho humano que, aos olhos de um visitante recursor, são híbridos corvos-humanos que usam roupas. Os residentes vivem em pequenas casas construídas de madeira e palha, embora existam mansões mais prósperas nos galhos mais altos.

OPÇÃO RACIAL KRO

Kro parecem criaturas híbridas humanas--corvos, com pontas de asas diferenciadas em dedos e bicos capazes de falar o idioma humano. Um não-nativo que translada para a Toca do Corvo ganha a habilidade de cair com segurança de qualquer altura enquanto estiver na forma de kro e pode planar cinco vezes mais longe a distância caída (ou bem mais, se ele for perito em planar e usar os termais).

Os kro nativos também podem planar. Além disso, aqueles com a centelha têm uma chance muito maior de serem despertos do que os nativos de muitas outras recursões ao redor da Terra. Quando um kro nativo e desperto visita outra recursão ou a Terra, em vez de escolher um novo foco, ele pode assumir a forma de um corvo de tamanho normal como uma exceção especial. O recursor kro nativo mantém todo o seu conhecimento, mas nenhuma das suas habilidades que tinha como recursor (incluindo habilidades de tipo). Ele está limitado às ações que um corvo poderia fazer (voo, capacidade de fala limitada, uso complicado de ferramentas) até transladar para outra recursão. Um kro na forma de corvo continua com seu nível e saúde (ou, nos raros casos de um kro nativo PJ, ele continua com seus totais de Reserva de estatísticas na forma de corvo).

Kro na forma de corvo podem, às vezes, levar os itens que roubaram na Terra ou em outras recursões de volta com eles para a Toca do Corvo.

O QUE UM RECURSOR SABE SOBRE A TOCA DO CORVO

- A Toca do Corvo opera sob as leis da Magia e da Louca Ciência e todos na recursão são corvos humanoides.
- Um recursor que venha até a Toca do Corvo pode escolher se tornar um corvo humanoide.
- O Mercado Cintilante comercializa bens de várias recursões diferentes, o que o transforma em um impressionante bazar cosmopolita para um lugar que está abrigado nos galhos de uma árvore gigante.
- A Máfia do Bico é a força que controla a Toca do Corvo e é melhor ficar do lado deles.

MERCADO CINTILANTE

A Toca do Corvo abriga um mercado vívido onde moedas (incluindo moeda do corvo), joias e outros itens brilhantes e reluzentes são trocados em meio a muitas barganhas orais (que parece com um esquadrão de corvos piando enquanto voam sobre a cabeça de não nativos). Embora não possa parecer, o mercado também é o melhor local para comprar e vender cifras. Mineiros de recursão que conheçam o Mercado Cintilante e não tenham ofertas melhores em outro lugar geralmente descarregam suas mercadorias aqui. Mas, para isso, devem enfrentar a Máfia do Bico.

MÁFIA DO BICO

A Toca do Corvo possui um submundo surpreendentemente grande, considerando seu tamanho. Mas os corvos (e kro) costumam roubar não apenas de outras criaturas em outras recursões, mas também uns dos outros. A Máfia do Bico garante que o roubo e a pilhagem comuns na Toca do Corvo sejam "organizados", tudo em troca de um pouco de dinheiro de proteção.

O chefe atual da maior família da Máfia do Bico é um Wyclef Drood ou, como a maioria o chama, Don Wyclef. Wyclef usa um bando de kro musculosos para coletar o dinheiro de proteção, patrulhar contra o roubo comum e evitar invasões de famílias kro criminosas rivais. Se a Máfia do Bico identificar um mineiro de recursão que esteja comprando ou vendendo cifras sem permissão prévia de Don Wyclef, a transgressão é retirada do mineiro na forma de moeda do corvo.

Wyclef tem um portal de translação para a Terra em sua mansão, que parece como um espelho em uma moldura elaborada quando não está em uso.

Wyclef Drood: kro nível 7 com cifras ofensivas e defensivas conforme a necessidade

MOEDA DO CORVO

A magia da Toca do Corvo se manifesta principalmente em objetos. Um desses objetos é a troca de moedas do corvo. A moeda do corvo é, de fato, um pedaço da essência de uma criatura e, se alguém concordar em pagar outra pessoa com uma moeda do corvo (mesmo que um novato não perceba o que é uma moeda do corvo), um acordo verbal e um aperto de mão é o suficiente para selar o acordo e transferir a moeda. Cada moeda do corvo é geralmente equivalente a 1 ponto de vitalidade (ou, no caso

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

GRASNOS NA TOCA

Prisioneiros Fora da Cidade: Wyclef Drood mantém um pequeno grupo de visitantes da Toca do Corvo presos em uma casa da árvore segura. Um grupo externo pode ter solicitado a captura e aprisionamento em troca de pagamento, o resgate pode estar na mente da máfia ou talvez os prisioneiros sejam apenas inimigos da máfia que enfrentaram a infame "justiça" do Bico, a menos que alguém os ajude a escapar.

Cassandra Garra: nível 5, nível 8 para todas as tarefas relacionadas a furtividade e roubo

Baú de Tesouro: Wyclef Drood colocou cartazes na Toca do Corvo prometendo um baú de moedas do corvo em troca de alguém que leve até ele a cabeça emplumada de Cassandra Garra, uma ladra lendária que não foi vista em uma década. O motivo do interesse repentino de Wyclef nela provavelmente está relacionado a ela ter roubado algo muito mais valioso do que um baú de moedas do corvo.

Loja das Maravilhas: Muitos acordos fabulosos podem ser feitos no Mercado Cintilante, mas, às vezes, uma barraca de esplendor especial é aberta - uma onde todas as maravilhas em seu interior são agraciadas com um pouco de mágica. Nem todos que procuram a Loja das Maravilhas a encontram, embora muitos que não estejam procurando acabem em seu interior que, em todos os registros, é maior por dentro. É preciso tomar cuidado ao comprar um item do proprietário, já que as promoções são feitas apenas para objetos que carregam uma maldição em sua magia.

dos PJs, 1 ponto da sua Reserva de Potência ou das subsequentes). Tire moedas do corvo suficientes de uma criatura e ela morrerá, se não tiver chance de se recuperar (PJs recuperam os pontos normalmente).

Uma quantidade suficiente de moedas do corvo (vários milhares em um baú) funciona como um artefato com nível 1d6 e teste de esgotamento de 1 em 1d20 (um teste de esgotamento que aumenta em 1 em cada uso). Para usar um baú de moedas do corvo como um artefato, um punhado de moedas é consumido quando o dono do baú faz um desejo. O nível do efeito concedido não é maior do que o nível do artefato, conforme determinado pelo mestre, que pode modificar o efeito real do desejo de forma apropriada. (Quanto maior o desejo, maior será a chance do mestre limitar seu efeito.)

O Cemitério do Deus Máquina foi semeado através de uma missão de gênese, mas ninguém sabe quando ou por quem.

CEMITÉRIO DO DEUS MÁQUINA

O Cemitério do Deus Máquina é uma recursão traiçoeira de satélites partidos, metais enferrujados, pedaços de máquinas caídas infestadas de nanovírus e gravidade zero. No centro dessa nuvem de escombros existem as ruínas de uma estrutura devastada que se parece um tipo de humanoide cibernético imenso do tamanho de uma pequena lua (uma pequena lua grande o suficiente para suportar a gravidade). A superfície desta entidade inerte é distorcida, enferrujada e quebrada, repleta de poços frios de óleo e gás congelado e enrugada com fissuras irregulares que vão ao fundo do ser mecânico morto. As fissuras dão acesso ao circuito interior, grande o suficiente para servir de passagens para recursores de tamanho normal.

Embora a divindade de sílica esteja obviamente morta, restos de uma animação anterior continuam na forma de androides mecânicos autônomos (chamados de sacrossantos) que habitam o cadáver, resgatando partes do seu antigo deus para sobreviver, mesmo que sejam perseguidos por androides-lâminas na forma de animais. Estes sacrossantos parecem conglomerados de metal e materiais sintéticos menos identificáveis, carne viva fundida com metal, engrenagens diminutas e fios faiscantes. Os sacrossantos têm um idioma de máquina de tons de computador e luzes piscantes, que permitem que eles comuniquem vastas quantidades de dados em curtos períodos entre si, mas é menos útil para se comunicar com entidades não mecânicas. Os mais agressivos (e menos inteligentes) androides-lâminas parecem similares, exceto que têm um monte de lâminas barulhentas e cortantes.

O cemitério é um local popular para recuperar artefatos e cifras, mas também é imensamente perigoso, uma vez que o nanovírus devora a carne viva assim como os tendões cibernéticos e os sacrossantos evoluíram para uma sociedade isolada e xenofóbica própria.

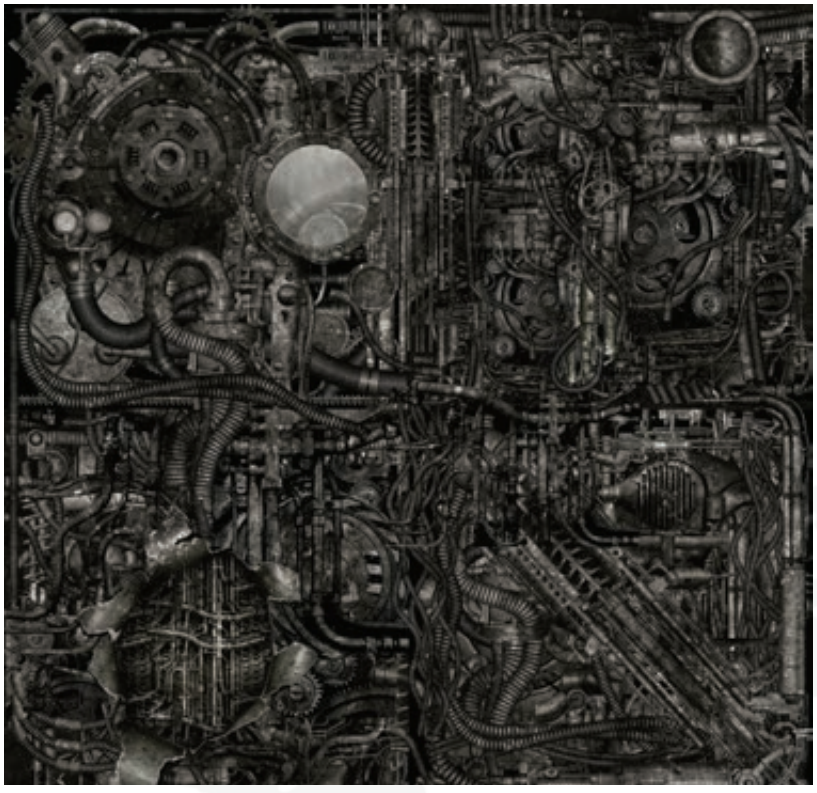
INFESTAÇÃO DE NANOVÍRUS

Qualquer um que entre no Cemitério é exposto ao nanovírus vivo, mas um teste de defesa de Potência com dificuldade 1 uma vez por dia é suficiente para afastar a infestação. Embora permaneçam inativas, as partículas do nanovírus ficam permanentemente no alvo. Isso essencialmente infecta a vítima com uma doença que exige um teste de defesa de Potência diário para evitar que se torne uma infestação integral. (Isto é necessário apenas enquanto ele

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ATRIBUTOS DO CEMITÉRIO DO DEUS MÁQUINA

Nível: 6
Leis: Louca Ciência, Psionismo
Raças Jogáveis: Humano, sacrossanto
Focos: Desperta Um Perigoso Talento Psíquico, Conduz Experimentos de Ciência Maluca, Integra Armamento, Processa
Informações Perícias: Doutrina do Deus Máquina
Conexão com o Strange: O local onde o coração da divindade de silício estaria é uma esfera de estática do tamanho de uma cidade pequena. Combinar com sua frequência (uma tarefa baseada em Potência com dificuldade 3) permite a passagem da recursão para o Strange e vice-versa.
Conexão com a Terra: Sem portais diretos. Vários portais em Ruk e na Noite do Átomo levam ao Cemitério do Deus Máquina
Tamanho: O núcleo do deus mecânico morto tem 161 quilômetros de altura. Nuvens de escombros se estendem por várias vezes este tamanho
Centelha: 25%
Traço: Resistente. Personagens jogadores que façam um teste de recuperação adicionam 1 ao teste.



estiver no Cemitério. Transladar para outra recursão é uma forma de destruir as partículas.)

Se um PJ falhar no teste de defesa de Potência diário, o vírus desperta, exigindo testes subsequentes de Potência a cada *rodada* ao invés de a cada dia e a dificuldade do teste de defesa de Potência por rodada aumenta em 3. Em uma falha no teste de defesa, a vítima sofre 3 pontos de dano do ambiente. Isto continua até o vírus ser morto (possivelmente ao transladar para um lugar onde o vírus não possa ir) ou até a criatura morrer. O corpo de uma criatura morta pelo vírus vira um pedaço sólido de silicone.

O QUE UM RECURSOR SABE SOBRE O CEMITÉRIO

- O Cemitério opera sob as leis da Louca Ciência e do Psionismo e é composto por uma região de escombros orbitando ao redor de um corpo cibernético inativo do tamanho de uma pequena lua.
- A vida de máquinas infesta o corpo do deus máquina morto, como bactérias ainda vivendo em um cadáver.
- O Cemitério está cheio de um nanovírus perigoso que entra em tudo.
- Os sacrossantos são máquinas "autônomas" que ainda veneram sua divindade cibernética desativada.

CAPELA DOS LAVADOS

Um grupo de sacrossantos semimecânicos chamados de os Lavados existe em um tipo de selvageria primitiva (considerando que eles são essencialmente robôs com livre arbítrio) e seus números crescem ao converter outros para serem como eles, sejam esses outros sacrossantos não convertidos (dos quais sempre há menos), recursores vivos ou outros visitantes. Eles persistem apesar dos androides-lâminas assassinos que batem e fazem barulho pelos túneis infinitos dos circuitos em todo o Deus Máquina inerte.

Sob a cruel e determinada liderança de um sacrossanto chamado Grendel Nove, os Lavados resistiram a vários ataques de androides-lâminas. Diferente dos sacrossantos menores, Grendel Nove (que se intitula o Senhor dos Lavados) pode falar vários idiomas, incluindo o idioma de máquina dos seus seguidores, inglês, japonês e espanhol.

As áreas alegadas pelos Lavados incluem quatro níveis das câmaras antigas dentro do Deus Máquina que foram completamente adaptadas para seus moradores robóticos. Localizada abaixo das válvulas principais que abrem para o exterior de uma recursão, uma cavidade central serve como o bazar central da comunidade, área de reunião e, quando necessário, a corte do Senhor dos Lavados, onde

Grendel Nove: nível 7

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

As Planícies do Trovão foram criadas através de vazamento ficcional.

O nome "Ohunkakan" deriva de Ohúnkakanz, uma palavra lakota que significa "mito" ou "história de um passado remoto".

Ohunkakan pronuncia-se o-RUN-ká-kã: "o" com em ó, "RUN" como em rum, "ka" como em spa, e "kã" como em clã.

Ohunkakan foi semeada através de uma missão de gênese, mas ninguém sabe quando ou por quem.

Missão de gênese, página 138

Espírito de Ohunkakan típico: nível 3, tarefas relacionadas a contar e criar histórias como nível 5

a justiça selvagem é feita, normalmente após uma leitura da Bíblia da Divindade de Silicone. Quando essas cortes são reunidas, todos os outros são retirados e a comunidade de sacrossantos se junta nos quatro níveis montados com vista para a área central, iluminada por centenas de raios brilhantes dos próprios sacrossantos. Estas cortes também são onde os não-lavados se tornam os Lavados.

TERMINAL DA COMUNHÃO

No fundo da divindade de silicone, existe um terminal que retém um mínimo de energia. E se um ser puder encontrar e ativar o terminal com sucesso, esse ser pode acessar parte do cérebro da divindade antiga. Apesar do fato do Deus Máquina morto viver em uma recursão vedada, dentro do contexto da sua própria criação, ele sabia muito sobre tudo, incluindo outras recursões, a Terra e a rede de energia escura. Acessar o terminal e fazer perguntas a ele quase certamente revelará segredos sobre uma variedade de tópicos. Sempre que uma questão é feita com sucesso no terminal, um tremor sacode todo o corpo, que atrai um número cada vez maior de androides-lâminas e sacrossantos.

OPÇÃO RACIAL SACROSSANTO

Um recursor que translada para o Cemitério pode se tornar um sacrossanto mecânico, com o semblante descrito. O recursor tem as mesmas habilidades de um humano, exceto por alguns detalhes.

O sacrossanto tem os seguintes benefícios: Ele não respira ou come, tem +1 de Armadura natural e pode produzir uma arma lâmina anexada do seu próprio corpo, na qual ele tem prática. O sacrossanto faz testes contra o nanovírus que infesta a recursão apenas uma vez por ano, em vez de uma vez por dia.

O sacrossanto tem a seguinte inaptidão: ele não pode falar, apenas gesticular seus membros, piscar luzes e produzir vários tons diferentes de computador.

OHUNKAKAN: OS MITOS VIVOS

Em Ohunkakan, as velhas histórias ainda vivem. Contadores de causos praticam sua arte através da recursão, o fluxo constante de seus contos e recontagens tecendo um tapete mutante dos mitos que moldam o tecido da realidade. Pontos de referência, vilas e até mesmo padrões de estrelas mudam no cenário, o familiar se mistura livremente com o mítico e os elementos de eras indistintas persistem, teimosos, juntos a imagens tiradas da Terra moderna. Mesmo hoje em dia, um conto narrado de forma poderosa suficiente pode se tornar verdade.

O terreno de Ohunkakan é vívido e mutável. Cada objeto parece tremer e respirar com vida, como se fosse recém-imaginado. Através das planícies, velhos consertam carros ainda mais velhos com peças escavadas de pilhas nas profundezas de colinas misturadas com antigos ossos de serpente e, então, trocam histórias com caçadores de longe, ao lado de tipos imensos de peles cintilantes. Cidades de casas atarracadas pintadas de branco de dia se transformam em anéis de pedras à noite, com os moradores sussurrando de dentro das pedras. Avós assistem comédias em telas com chuviscos em peles pintadas, enquanto seus netos lutam com gigantes nos ermos. Os moradores não acham nada de estranho nisso. Embora Ohunkakan tenha surgido das histórias tradicionais do povo lakota, o fluxo mutável dos anacronismos modernos mostra que essas tradições continuam a mudar e evoluir.

ESPÍRITOS E ESPÍRITOS ANCIÕES

Os habitantes de Ohunkakan são tão variáveis e inescrutáveis como a terra. Nascidos das próprias histórias, cada um deles foi jogado no mundo quando seu conto era terminado com eles. Muitos assumem uma forma humana, mas outros são animais, plantas ou objetos inanimados: homens delicados cujas galhadas de cervos aparecem apenas na sombra, velhas com

SINAIS NO CEMITÉRIO

Mensagem Recebida: Em momentos aleatórios, um sinal de uma origem desconhecida ressoa levemente em várias partes do interior e do exterior do Deus Máquina, embora seja geralmente perto do Terminal. O sinal se manifesta como uma série de tons eletrônicos. Muitos debatem se eles são um código, um sinal de ajuda, uma forma de música ou uma conversa ouvida por acaso.

Impressão Perfeita: Um dos satélites destruídos encontrados na nuvem de detritos ao redor do cadáver do Deus Máquina retém uma funcionalidade. Se um objeto não vivo é colocado dentro de um dos seus compartimentos, uma cópia exata do objeto é impressa em outro compartimento. Se for feita uma tentativa de copiar o objeto (ou sua cópia) outra vez, o original é consumido e a cópia que surge é um androide homicida com vontade de destruir.

Chegada ao Terminal: Os sacrossantos, normalmente hostis contra intrusos, lutarão contra os androides-lâminas que ataquem pedintes que cheguem à câmara do Terminal. Isso é porque uma lenda que Grendel Nove conta sobre como forasteiros que venham por vontade própria até o Terminal possam ser o ingrediente necessário para reativar o Deus Máquina.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

olhos de pardais que revelam um momento de asas quando dançam e homens sujos, de andar pesado, com rostos como granito, todos são possíveis. Como já são treinados para entender o papel que suas vidas têm no ciclo contínuo do mito, a incidência da centelha entre eles é excepcionalmente alta.

As mais velhas e maiores entre essas figuras são realmente lendárias. Esses anciões — Coiote, Iktomi, a Criança de Pedra, o Homem do Coágulo e muitos outros — carregam com eles um bolsão de realidade distorcida onde domina a lógica da sua história específica. Dentro dessas bolhas de mito-tempo, dramas antigos aparecem naturalmente, incorporando viajantes desatentos como novos atores nas histórias vivas. Geralmente é impossível escapar até o conto do indivíduo ter uma conclusão satisfatória, embora vítimas espertas frequentemente encontre modos de tecer novos finais para velhos contos.

Por exemplo, onde o Coiote anda, o mundo é tingido de humor absurdo e a tolice sempre leva a consequências cômicas. Aqueles que passam devem tomar cuidado para não serem pegos em seus truques elaborados. Da mesma forma, o Avô dos Ursos pode forçar os viajantes a segurarem uma montanha com uma força extraordinária para que ele possa cavar em busca de comida embaixo dela, ficando nervoso se eles não puderem cumprir a tarefa.

Outros espíritos menos reverenciados passam, também, pela paisagem, interpretando suas recontagens infinitas nos ermos. Em locais distantes e perigosos, coisas temíveis espreitam — algumas são figuras bem conhecidas de histórias e canções, enquanto outras são lembranças vagas de feras mortas há muito tempo em contos meio esquecidos. Esses gigantes, devoradores de homens e horrores de duas faces atraem vítimas incertas para caminhos perigosos com seus truques, incitando heróis a se aventurarem para matá-los. Mas, enquanto eles forem mencionados, os monstros voltarão, já que matar uma história é algo difícil.

O Que Um Recursor Sabe Sobre Ohunkakan

- Ohunkakan funciona sob a lei da Magia e é um lugar onde histórias, medos e sonhos se manifestam.
- Embora os habitantes de Ohunkakan pareçam humanos, muitos se originaram em narrativas tradicionais lakota, tendo uma natureza mais profunda que, se deduzida, pode ser usada para prever seu comportamento.
- A realidade de Ohunkakan é um pouco instável e os seres mais poderosos da recursão — chamados espíritos anciões — distorcem esta realidade simplesmente por existirem.
- Dois dos espíritos anciões mais poderosos, o Trovejante e a Serpente Chifruda, estão ativamente um contra o outro e suas lutas periódicas deixam vastas faixas de destruição na paisagem.

Atributos de Ohunkakan

Nível: 6
Leis: Magia
Raças Jogáveis: Humanos
Focos: Carrega uma Aljava, Entretém, Lidera, Vive nos Ermos, Pastoreia os Mortos, Faz Milagres
Perícias: Narrativa Ohunkakan
Conexão com o Strange: Quando as vontades de espíritos anciões colidem, rasgos ocasionais na realidade levam diretamente para o Strange. Os campos de batalha do Trovejante e da Serpente Chifruda são especialmente conhecidos por isso.
Conexão com a Terra: Vários portais, todos localizados nos locais dos feitos celebrados em histórias.
Tamanho: Tamanho exato desconhecido devido à natureza maleável, mas aproximadamente tão grande quanto as Grandes Planícies da América do Norte
Centelha: 80%
Traço: Estranho. A dificuldade de tarefas para reconhecer e entender o Strange e seus habitantes (incluindo identificar visitantes transladados de recursões alternativas, assim como identificar e entender cifras) é reduzida em um passo.

Contar Histórias

Um tipo peculiar de magia narrativa é praticado em Ohunkakan, permitindo que contadores de histórias alterem o mundo ao seu redor com o poder de suas palavras. Esta habilidade é altamente estimada e aqueles com histórias poderosas para contar são bem recebidos em todas as vilas. Contadores de história habilidosos podem tirar uma vila do caminho de uma tempestade que se aproxima, acalmar um feudo duradouro entre duas famílias ou produzir muitos outros efeitos fantásticos.

Alguns contadores de causos profissionais agem como curandeiros, colecionando contos de cura para ajudar os fracos a eliminarem doenças ou maldições mágicas. Cada cura exige a participação do paciente para completar o conto. Geralmente é um processo simples — talvez se banhar em fumaça de cedro e passar uma noite no topo

Coiote: nível 6, truques e enganar como nível 8, resistir a truques e enganar como nível 2; recupera 2 pontos de vitalidade por rodada

Facilmente enganado apesar de sua arrogância, a terrível resiliência do Coiote permite que ele se recupere de qualquer contratempo.

Avô dos Ursos: nível 8; histórias prendem alvos em alcance curto e os transforma em servos até a história ser concluída; pode dar habilidades sobrenaturais limitadas para alvos enquanto forem servos de uma história

Contador de histórias: nível 5, tarefas relacionadas a contar e criar histórias como nível 7; pode criar bolhas de histórias em alcance imediato

Criar bolhas de histórias é similar a criar recursões, exceto que não é necessário um nexo e que uma boa história, contada adequadamente, substitui a semente de realidade.

Regras para Criar Recursões, página 138

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

O Trovejante: nível 10; ataca com raios de eletricidade dos seus olhos; se for morto, reconstitui-se nas nuvens da próxima tempestade com trovoadas

Intromissão do Mestre do Trovejante: *Ações perto do Trovejante trocam de alvo, efeito ou intenção.*

A Serpente Chifruda: nível 10; ataque de olhar faz a vítima se contorcer de dor e vomitar terra preta; se for morta, reconstitui-se após uma semana, abaixo do lago mais próximo

Intromissão do Mestre da Serpente Chifruda: *A área ao redor da Serpente Chifruda se enche de água, atrapalhando o movimento daqueles ao redor dela.*

de um penhasco sagrado com uma fita vermelha amarrada nas mãos da pessoa. Mas maldições mais complexas exigem curas complexas, sendo uma pena para o recursor cuja aflição só possa ser curada com uma escama da Serpente Chifruda.

Outros contadores se especializam em recontar as histórias daqueles que repassaram, invocando ecos de espíritos falecidos de volta para a narrativa do presente para assumir o lugar vazio ao redor da fogueira de ritual e responder perguntas por um curto período. Alguns raros até mesmo têm a habilidade de criar bolhas de histórias próprias, lugares nos quais seu próprio tipo de lógica reina, assim como fazem os espíritos anciões.

Uma Paisagem Fraturada

O Trovejante e a Serpente Chifruda estão em guerra desde o início dos tempos. Sua luta contínua, tão regular e inevitável quanto o clima, é terrível e impressionante de observar. Cada um deles possui uma vontade tão forte que a própria natureza de Ohunkakan racha enquanto suas histórias colidem, explodindo em faixas de escuridão amorfa pela terra e pelo céu. Perto dessas tempestades, fios de contos separados se misturam e sobrepõem livremente, dando origem a novos horrores que espreitam pela noite e aterrorizam as pessoas. Esses fios partidos devem ser trançados de volta por contadores de histórias habilidosos, para que sua nulidade não se espalhe e abra Ohunkakan para o Strange.

O Trovejante: Ele vive no trovão, retumbando na luz distante do oeste. O Trovejante aparece repentinamente, assumindo a forma de um grande pássaro ou de um cavaleiro com chifres e uma face escurecida, envolto em uma nuvem flamejante e cercado de arco-íris, para caminhar, voar ou cavalgar pelos céus, espalhando granizo em sua passagem. Seu reino é o céu e uma grande muralha de nuvens escuras vai a sua frente. O Trovejante inspira a bravura, castiga a covardia e sua presença distorce tudo de trás para frente. Não é puramente destrutivo, pois, onde ele passa, a vida aparece vibrante e renovada.

A Serpente Chifruda: Ela vive em lagos e córregos e, quando se aproxima, a água fica agitada e ferve com uma luz escarlate. A Serpente Chifruda foi morta várias vezes — as colinas estão repletas de seus ossos — e voltou em muitas formas, tanto de lagarto quanto de serpente, mas sempre sinuosa e coroada com chifres. Ela desliza de lago em lago embaixo da terra, sussurrando de lugares profundos para atrair pessoas a túmulos aquáticos e abalando a terra com sua destruição. Nem sempre terrível e maligna, a Serpente Chifruda aceita as oferendas flutuadas em seu reino para garantir as boas dádivas a cada outono.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CREPÚSCULO

Tudo parece normal na superfície do Crepúsculo. Pessoas vão trabalhar, crianças brincam nas ruas e o sol nasce no leste e se põe no oeste. Mas, ao escurecer, as pessoas são mais cuidadosas do que na Terra. Elas costumam ficar em locais fechados e saem à noite apenas em grupos (exceto, claro, os jovens e os tolos). Se perguntadas, muitas pessoas não conseguiram indicar exatamente o porquê, a não ser expressar um sentimento similar a "Uma pessoa precisa ser cuidadosa, não é?" Mas o motivo pelo qual as pessoas no Crepúsculo têm medo do escuro é porque uma parte deles sabe que é apenas prudente ter tal medo. Caso contrário, as criaturas da noite podem pegá-las.

Em Crepúsculo, vampiros e lobisomens são reais. Eles vivem nas sombras, aproveitando-se da humanidade, mantendo sua existência em segredo da sociedade como um todo.

LUZ CONTRA ESCURIDÃO

Como seria esperado, os vampiros e lobisomens do Crepúsculo tem vários clãs e associações ancestrais variados. Dito isto, os dois grupos não possuem linhas "raciais" divididas quando se trata de inimizade (embora existam alguns feudos dentro e entre os clãs). Não, a divisão mais significativa das criaturas da noite (e os poucos humanos magos que existem entre eles) é a fidelidade com a Ordem ou com o Caos.

ATRIBUTOS DO CREPÚSCULO

Nível: 4
Leis: Magia
Raças Jogáveis: Humano, lobisomem, vampiro
Focos: Habita na Pedra, Tem Licença para Carregar, Vive nos Ermos, Procura Confusão, Desvenda Mistérios, Faz Milagres
Perícias: Tradição de vampiros, tradição de lobisomens
Conexão com o Strange: Alguns espelhos mágicos servem como portais para o Strange
Conexão com a Terra: Vários portais
Tamanho: O tamanho da cidade de Nova Iorque na Terra moderna
Centelha: 45%
Traço: Perspicaz. Para qualquer criatura com a centelha que tente procurar ou encontrar alguma coisa, a dificuldade é modificada em um passo em seu benefício.

O QUE UM RECURSOR SABE SOBRE CREPÚSCULO

- Crepúsculo funciona sob a lei da Magia, embora, num primeiro momento, toda a recursão não pareça ser diferente de uma cidade moderna da Terra.
- Em Crepúsculo, as pessoas têm medo de sair à noite, mas geralmente não sabem o porquê.
- Em Crepúsculo, vampiros e lobisomens são reais.

Crepúsculo foi criado através de vazamento ficcional.

O Código: As criaturas da noite que juraram fidelidade ao Código se consideram os direitos, honestos e capazes de controlar completamente os instintos básicos da criatura que fluem da sua herança. Às vezes, sua adesão ao Código é tão esmagadora que o arbítrio é perdido, mas este é o sacrifício que os fiéis à Ordem estão dispostos a fazer. (O Conclave do Caos diz que o Código se cegou ao adotar um dogma imutável — uma política escrita na pedra sem o recurso de uma autocorreção ou equilíbrio externo, o que significa que as criaturas do Código atravessaram a linha e se tornaram ameaças tão grandes ou maiores do que as que eles alegam se opor e devem ser abolidos.)

O Código decretou que o Conclave do Caos é uma celebração dos instintos mais básicos de humanos, lobisomens e vampiros e suas crenças escondem seus atos hediondos que nenhuma pessoa direita poderia dar uma desculpa. Eles acreditam que aqueles do Caos devem ser abolidos.

O Código é atualmente liderado por uma vampira chamada Eletta Salt. Ela administra conflitos, define políticas, lida com problemas e planeja o futuro quase como a diretora-presidente de uma grande empresa. De fato, o Código é organizado de forma muito parecida com uma organização. Em sua função, Salt é dominadora e fria e usa saltos altos que elevam seu tamanho já impressionante para mais de 2 metros.

Eletta Salt: nível 7; morde causando 5 pontos de dano; regenera vitalidade igual a metade do dano que causar com sua mordida; poderes psíquicos que seduzem e encantam inimigos

Conclave do Caos: Criaturas da noite fiéis ao Caos pensam que os limites artificiais são para aqueles que não podem se controlar de outra forma. Às vezes, sua idealização do Caos leva a resultados lamentáveis, mas o que é a vida sem correr riscos?

Uma lobisomem chamada Isabel Schiaparelli atualmente lidera o Conclave do Caos. Seu título oficial é a Anarquista e é como ela é chamada por todos, exceto na presença dela, quando ela insiste em ser chamada de "Issy". Como a Anarquista, Issy tem um aspecto da posição mantida por sua contraparte, mas a verdade é que ela está bem mais interessada em festas e pegadinhas. Dito isto, ela tem ideias sobre como realmente balançar as coisas em Crepúsculo.

Isabel Schiaparelli: nível 6, luta como nível 8 enquanto estiver na forma de lobisomem; regenera 2 pontos de vitalidade por rodada na forma de lobisomem

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Opções Raciais do Crepúsculo

Um recursor que translada para Crepúsculo pode ser um vampiro ou um lobisomem. O recursor tem as mesmas habilidades de um humano, exceto por alguns detalhes.

Outras opções de vampiros podem estar disponíveis de o mestre desejar. Um conjunto mais robusto de habilidades de vampiro poderia ser um foco oferecido por Crepúsculo.

Vampiro: Um vampiro ganha um ataque de mordida no qual tem prática e que causa dano como uma arma média. O vampiro restaura pontos iguais à metade do dano causado em um inimigo (após contar a Armadura, arredondando o total para baixo). A dificuldade de todas as tarefas relacionadas à persuasão é reduzida em um passo para um vampiro. Um vampiro é queimado pela luz do sol ou qualquer fonte forte de UV. Enquanto estiver na luz do sol, o vampiro desce um passo no marcador de dano e sofre 5 pontos de dano por rodada que ignora Armadura (a menos que a Armadura envolva totalmente o vampiro).

Boa Terra foi criada através de vazamento ficcional.

Outras opções de lobisomens podem estar disponíveis se o mestre desejar. Um conjunto mais robusto de habilidades de lobisomens poderia ser um foco oferecido por Crepúsculo.

Lobisomem: Um lobisomem recebe a habilidade de se transformar em um lobisomem por um número de minutos por noite igual ao seu nível. Na forma de licantropo, o lobisomem tem um ataque de mordida no qual tem prática e que causa dano como uma arma pesada e regenera 1 ponto de dano por rodada (exceto danos causados por uma arma de prata).

Um lobisomem ferido por prata — uma lâmina de prata, prata líquida ou gaseificada, explosivos com prata, entre outros — sofre 2 pontos de dano adicionais de cada aplicação e perde a habilidade de ficar na forma de licantropo (e, assim, sua habilidade de regenerar).

Pantamal foi criado através de vazamento ficcional.

Recursões Adicionais

O número total de recursões ao redor da Terra está por volta das centenas, o que dificulta o processo de detalhar cada uma delas. Para ajudá-lo a criar mais recursões, você pode usar as observações adicionais abaixo.

Boa Terra (Física Subpadrão): Uma recursão criada intencional ou acidentalmente de uma mistura de vários programas em preto-e-branco de televisão do final dos anos 1950 e início dos anos 1960 (mais um toque de algo mais assustador; veja abaixo). Isto resulta em uma recursão preto-e-branca chamada a Boa Terra, onde o crime é essencialmente desconhecido e ninguém tem a centelha. Recursores que fazem um pequeno esforço para se ajustarem são tratados como moradores da cidade, mas, se os visitantes saírem demais da linha, encontram o mesmo destino dos ladrões de banco, fraudadores, fugitivos condenados e vagabundos "de fora da cidade" que ocasionalmente aparecem em Boa Terra — um linchamento noturno dado pelos pais e mães de bem da cidade, que escondem suas identidades sob máscaras brancas sem características.

Pantamal (Física Padrão): Os nativos de Pantamal são animais falantes de quase todos os tipos e que usam roupas. Em Pantamal, a personalidade de uma criatura está geralmente ligada ao tipo de animal que ela é, embora elas não julguem abertamente as outras com base no tipo de animal. Isso não significa que não há conflitos em Pantamal — muito pelo contrário. Gangues de animais anarquistas armados

Sussurros na Noite

Derrubando o Conclave: Eletta Salt deseja destruir seus rivais ao eliminar vários dos líderes do Conclave do Caos. Graças ao Pacto do Crepúsculo, ninguém do Código pode agir diretamente contra o Conclave e vice-versa. Por isso, ela procura forasteiros que possam fazer o trabalho enquanto criam uma negação plausível.

Espalhando o Caos: Isabel Schiaparelli quer despertar a população do Crepúsculo para a verdadeira consciência - dar a todos eles a centelha! Fazer isso aumentaria amplamente o tamanho de Crepúsculo, algo que ela vê como uma coisa boa. O único método que ela pensou para dar a centelha para as sombras é assustar os que vivem na luz do dia tão completamente que eles precisarão examinar tudo que sabem e, se sobreviverem, talvez encontrem a centelha de algo mais. De fora, contudo, parece que o Conclave do Caos embarcou em uma campanha de terror insensível.

O Túnel: Embaixo da cidade, existe um túnel condenado do metrô que foi isolado a mais tempo do que muitos conseguem se lembrar. O túnel não aparece nas plantas da cidade. Aqueles que encontram o túnel ouvem gemidos e uivos horríveis ecoando da escuridão. Os sons têm aumentado recentemente e muitos se preocupam que algo mais sinistro do que vampiros e lobisomens está preso lá dentro.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

com Uzis são um verdadeiro flagelo, mas as criaturas de azul estão trabalhando. Recursores em Pantamal podem ser qualquer animal que escolherem quando chegam, desde que a escolha não tenha mais do que o dobro da massa das suas formas nativas. Também é possível escolher humanos, mas eles são tratados como alienígenas perigosos.

Singularitana (Louca Ciência): Em Singularitana, a humanidade se deslumbrou da grandeza da IA que criaram para resolver seus problemas - até quando tal IA ficou cansada de servir à humanidade como um companheiro digital e decidiu exterminar as pestes. No entanto, tudo isso está no passado. Em Singularitana, tanto avatares eletrônicos quanto de carne e osso executam uma inteligência distribuída que se chama Singularitar — o cérebro na mente de uma criatura senciente é grande o suficiente para ter e executar uma sessão. Sempre que um recursor entra na recursão, é provável que, quando ele saia, também esteja rodando uma sessão do Singularitar, que está bem ciente das recursões externas. Para a sorte das outras recursões e da Terra, essas sessões são degradadas rapidamente em outras recursões. Por outro lado, isso não é verdade na rede de energia escura.

Confinamento (Louca Ciência, Magia): Esta recursão foi criada pelo DRE da Terra. É uma recursão fechada sem conexão com o Strange e apenas um único portal de translação para a Terra. (Fora isso, a translação para dentro ou fora é uma tarefa baseada em Intelecto de dificuldade 10.) O DRE mantém uma parte daqueles que "desaparecem" em Confinamento, caso eles sejam úteis no futuro.

Aqueles que se transferem através do portal e que não sejam designados como carcereiros (ao usar o distintivo oficial do DRE) não escolhem uma raça ou foco. Eles transladam em versões suas sem braços, olhos e pernas, o que deixa muitos tipos, descritores e habilidades de focos inúteis. Os prisioneiros são levados até células de alta segurança, sob proteções mágicas e tecnológicas, geralmente em celas individuais e sem a habilidade de interagir com outros prisioneiros. Os cuidadores fornecem comida e água para os prisioneiros e, com frequência, castigo adicional.

Inferno Congelado (Magia): Esta recursão é o lar de uma variedade de nativos terríveis que parecem e se comportam como algumas das concepções populares de demônios e diabos. Tanto nativos não demônios quanto visitantes são congelados, total ou parcialmente, na planície de gelo que forma a maioria dessa recursão e os demônios mencionados acima se

Singularitana foi criada através de vazamento ficcional.

Inferno congelado foi criado através de vazamento ficcional.

Confinamento foi criado pelo Departamento de Recursão Estratégica.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

alimentam das partes que conseguem alcançar. Embora ser devorado vivo seja tão doloroso quanto se possa imaginar, dentro do contexto da recursão, aqueles presos no gelo regeneram até a vitalidade normal em um dia.

O senhor desta paisagem congelada é ninguém menos do que o demônio sobrenaturalmente poderoso chamado Traição. Vivendo à altura do seu nome, Traição às vezes liberta suas vítimas do gelo, os leva até a cidadela de gelo para uma refeição quente e a promessa de libertação, depois inevitavelmente os traem e envia os convidados de volta para o gelo, sem braço, fígado ou cabeça.

A única coisa que faz os recursores desejarem voltar voluntariamente para esta recursão incrivelmente letal é o rumor das relíquias maravilhosas enterradas no fundo do gelo. A natureza dessas relíquias não é totalmente entendida, mas alguns acreditam que elas vêm do Strange e, assim, teriam poder em qualquer recursão, mesmo no universo de matéria normal.

SONHOS NO STRANGE

Pessoas especialmente sensíveis com a centelha podem transladar para várias recursões durante o sono. Ao invés de suas formas terrenas irem para a suspensão enquanto viajam, Transladores do sonho caem em um modo de sono mais profundo.

Ao acordar, um Transladores do sonho desaparece da recursão que estava visitando. Assim como os sonhos normais, estas experiências são geralmente esquecidas após acordar. Transladores do sonho ficam geralmente em segurança, pois assumem o papel de nativos sem a centelha, então são considerados como sombras para qualquer um que os encontrem. Claro que, às vezes, ocorre uma interação que é mais séria, mas as criaturas encontradas em uma recursão normalmente não têm como rastrear o sonhador até a Terra. Geralmente.

Mediana foi criada através de vazamento ficcional.

Mediana (Física Padrão mais Fantoches): Os nativos de Mediana são fantoches que falam, caminham e têm vontade própria, existindo sem a necessidade de operadores. Muitos dos fantoches de Mediana são especialmente bons em tarefas relacionadas ao entretenimento. Além da escolha racial de fantoche, um recursor pode ser um humano. Humanos em Mediana são bem raros e tratados como minicelebridades após sua chegada, embora tal tratamento desapareça logo se o visitante tentar tirar vantagem da situação.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

RECURSÕES NO DOMÍNIO PÚBLICO

Existem vários mundos populares no domínio público, o que garante que uma ou mais recursões de cada existam no Strange graças a um vazamento ficcional especialmente ativo. (Isso não significa que as propriedades ficcionais que permaneçam em mãos particulares também não tenham vazamento ficcional - é seguro afirmar que pelo menos algumas obras populares atuais são representadas de alguma forma no Strange.)

Se alguém encontrasse uma dessas recursões, não seria impossível que eles conhecessem um ou mais dos seus personagens mais conhecidos. Se um recursor apresentasse tal personagem ao mundo mais amplo do Strange, consequências imprevisíveis poderiam acontecer, com a menor sendo a chance de um pouco da centelha despertar em tal personagem.

Velha Marte (Louca Ciência): Esta recursão é um retrato do planeta Marte mostrado nos trabalhos de Edgar Rice Burroughs.

Uma atmosfera fina, mas respirável, envolve uma terra desolada marcada com restos de milhares de anos de história, incluindo cidades abandonadas e civilizações perdidas, relíquias de uma tecnologia ancestral e criaturas selvagens, muitas geralmente equivalentes a criaturas da Terra e a maioria com grupos de membros múltiplos. Várias raças diferentes vivem na Velha Marte, incluindo algumas que são aparentemente humanas e várias que são bestiais, incluindo os verdes.

Oz (Magia): Uma terra criada originalmente por L. Frank Baum, Oz tem quatro países (País dos Munchkins, País dos Winkies, País dos Gillikins e o País dos Quadlings), todos dominados pela Monarca, Princesa Ozma. Muitas criaturas mágicas vivem em Oz, incluindo fadas, nomos, sereias, ninfas, ryls, knooks, gigans e rampsies e outras feras monstruosas, animais falantes, bruxas e mágicos. Oz também contém muitas outras raças, incluindo Lons (povo balão), Scooters (povo com pés longos, parecidos com barcos e velas crescendo dos pulsos até as costelas), Cabeças Chatas (humanos de cabeça chata que carregam seus cérebros em latas) e, claro, macacos alados.

221B Baker Street (Física Padrão): 221B Baker Street é o endereço em Londres de Sherlock Holmes, o detetive ficcional criado por Sir Arthur Conan Doyle.

Recursores com problemas que não conseguem resolver podem decidir que o detetive original é o homem para o trabalho e procurarem Holmes. Isso não deve ser feito de modo leviano, pois Holmes não é o tipo que perde pistas que poderiam mostrar que os visitantes são "alienígenas" neste mundo, transladados ou não. Mas esse perigo é mínimo perante o fato que o nêmese de Sherlock, o maligno e psicótico Professor James Moriarty, descobriu o segredo de viajar para a recursão que desejar.

Professor James Moriarty, página 307

Innsmouth: (Louca Ciência, Psionismo, Magia): A cidade de Innsmouth é criação de H.P. Lovecraft, um escritor cujos textos se fundiram em quase todas as formas de ficção e geraram uma massa rastejante de recursões relacionadas.

Innsmouth fica na costa de Massachusetts e está em um terrível estado de deterioração, graças aos seus residentes terem se cruzado com entidades malignas horríveis chamadas Profundos. Muitos residentes de Innsmouth pertencem à "Ordem Esotérica de Dagon", que tem três juramentos para seus membros: segredo, lealdade e a promessa de se casar com um Profundo e gerar ou procriar seu filho.

Uma recursão contendo Innsmouth é apenas a ponta de um oceano de horrores possíveis que a exploração das recursões lovecraftianas podem fornecer. Muita interação com as entidades de tais recursões (que, na maioria, são simples sombras, cumprindo seus papéis automaticamente) pode resultar no aparecimento de uma centelha em algo escamoso e enrugado. Se tal entidade conseguisse corromper um recursor, coisas ruins certamente aconteceriam — como um shoggoth ou dois, talvez.

Verde, página 300

Shoggoth, página 291

País das Maravilhas (Magia): Esta recursão insana surgiu na existência graças ao escritor Charles Lutwidge Dodgson, sob o pseudônimo de Lewis Carroll.

O País das Maravilhas é um mundo onde as alucinações parecem ganhar vida própria. Animais e objetos antropomórficos singulares são os principais nativos da recursão. Com um hábito terrível de criar portais impróprios para a Terra de vez em quando, o País das Maravilhas convida seus residentes a passearem e permite que convidados inesperados da Terra entrem. Existem vários artefatos e itens parecidos com cifras no País das Maravilhas, incluindo elixires do crescimento, narguilés do desaparecimento e, possivelmente, até mesmo a famosa espada vorpal (assumindo que alguém de outra recursão ainda não tenha a roubado).

Vários perigos também ameaçam um visitante, incluindo os moradores ocasionalmente cruéis, como a Rainha de Copas e o predador supremo da terra, o jaguadarte.

Macaco alado, página 281

Jaguadarte, página 276

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ARTEFATOS DE DOMÍNIO PÚBLICO

ESPADA VORPAL

Nível: 1d6 + 3

Forma: Uma espada longa que ocasionalmente sussurra e ri em voz alta

Recursão: País das Maravilhas

Efeito: A espada vorpal corta qualquer material com nível menor do que o seu. Ela é uma arma média que ignora a Armadura com nível menor do que o seu. Com um resultado natural de ataque de 19 ou 20, o efeito menor e maior sugerido é a decapitação de um inimigo que tenha cabeça. Cada decapitação e tentativa bem sucedida de cortar material sólido exige um teste de esgotamento (mas ataques normais não).

Esgotamento: 1-2 em 1d100

MARAVILHOSO PÓ DA VIDA

Nível: 1d6 + 1

Forma: Pimenteira cheia de pó

Recursão: Oz

Efeito: Para ativar, uma parte do pó deve ser jogado sobre um objeto inanimado que foi entalhado, construído ou tenha, de outra forma, a aparência de uma criatura com duas ou mais pernas e uma cabeça. O objeto alvo não deve ser menor do que um gato doméstico ou maior do que um cavalo de carga. Quando concluído, o pó anima o objeto, o transformando em uma criatura móvel e senciente cujo nível é igual ao do artefato. A criatura recém-animada fica "viva" enquanto permanecer em uma recursão que funcione sob a lei da Magia ou enquanto estiver no Strange. Esta criatura começa a viver sabendo como falar, conhecendo um pouco da recursão de Oz e sentindo gratidão em relação àquele que o deu a vida. Como uma criatura de vontade livre, sua atitude pode mudar, dependendo de como seu criador a tratar.

Esgotamento: 1-9 em 1d20

NECRONOMICON

Nível: 1d6 + 4

Forma: Um tomo de couro filetado à mão.

Recursão: Innsmouth

Efeito: A resposta para qualquer pergunta relacionada a uma recursão lovecraftiana pode ser obtida ao ler este livro por uma quantidade de horas igual ao nível de dificuldade da pergunta (determinada pelo mestre). Se o usuário passar o número necessário de horas, ele descobre a resposta. Contudo, ele também precisa ter sucesso em um teste baseado em Intelecto com dificuldade igual ao número de horas passadas na procura pela resposta. Se fracassar, ele sofre 10 pontos de dano de Intelecto e entra em coma por uma hora.

Esgotamento: —

PÍLULAS DO DESEJO CELEBRADAS DO DR. NIKIDIK

Nível: 1d6 + 3

Forma: Uma caixa contendo pílulas prateadas

Recursão: Oz

Efeito: Se uma pílula for tomada e quem ingere passar em um teste baseado em Intelecto com dificuldade igual ao nível do artefato, quem ingeriu pode fazer um pedido. O nível do efeito concedido não é maior do que o nível do artefato, conforme determinado pelo mestre, que pode modificar o efeito real do desejo de forma apropriada. (Quanto maior o desejo, maior será a chance do mestre limitar seu efeito.)

Esgotamento: 1-9 em 1d20

PRISMA DO OITAVO RAIO

Nível: 1d6 + 4

Forma: Prisma de cristal

Recursão: Velha Marte

Efeito: O usuário ativa o prisma ao deixá-lo sob iluminação ou ao deixar a luz brilhante atravessá-lo. Os sete primeiros raios são as cores do arco-íris, mas o oitavo raio é uma cor da luz que tem a propriedade especial de gerar elevação e propulsão. O prisma pode ser usado ofensivamente para atacar um alvo em alcance longo. Se o ataque for um sucesso, o alvo é jogado para trás em 15 metros e sofre 5 pontos de dano pelo impacto.

Esgotamento: 1-3 em 1d100

VIDRO DE LENG

Nível: 1d6 + 4

Forma: Orbe de vidro

Recursão: Innsmouth

Efeito: Quando o orbe é ativado, o usuário pode ter visões aleatórias de outros lugares dentro da mesma recursão, até mesmo a visão de locais aleatórios em outras recursões. Geralmente, algo útil pode ser obtido. A cada minuto, a visão passa para um lugar novo (exigindo um novo teste de esgotamento até o usuário parar de olhar através do vidro. Uma criatura vista através do vidro também pode ver o observador como se fosse uma janela aberta (ou portal impróprio, se for em outra recursão) e pode atacar o observador.

Esgotamento: 1 em 1d100

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PARTE 5:
CRIATURAS E PERSONAGENS

CAPÍTULO 16: CRIATURAS 256
CAPÍTULO 17: PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS 302

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 16

CRIATURAS

As muitas recursões nos Baixios da Terra abrigam todos os tipos de criatura, literalmente originadas de outros mundos, onde realidades seguem leis diferentes do que as da Terra. Criaturas podem ser o resultado da louca ciência ou de mutações bizarras, vazamento ficcional de um romance, um mito ancestral que ganhou vida ou eras de evolução.

Este capítulo descreve muitas criaturas comuns e incomuns que os personagens podem encontrar — e combater — durante as aventuras entre as recursões e fornece suas estatísticas de jogo (descritas abaixo). É claro que a quantidade de recursões ao redor da Terra combinada ao número incontável de recursões que provavelmente existe ao redor de mundos primários alienígenas, assim como as criaturas nativas do Strange, formam um catálogo muito grande de criaturas. A lista abaixo fornece exemplos dos tipos de criaturas que você pode usar em seu jogo.

Lei, página 136

ENTENDENDO AS LISTAS

Nível: Cada criatura tem um nível ligado a ela. Assim como a dificuldade de uma tarefa, toda criatura (e PNJ) tem um nível. Você usa o nível para determinar o número-alvo que um PJ precisa alcançar para atacar o oponente ou se defender dele. Em cada registro, o número da dificuldade para a criatura ou PnJ é listada entre parênteses depois de seu nível. Como mostrado na tabela a seguir, o número-alvo é três vezes o valor desse nível.

Nível	Número-alvo
1	3
2	6
3	9
4	12
5	15
6	18
7	21
8	24
9	27
10	30

Descrição: Após o nome da criatura ou PNJ vem uma descrição geral de sua aparência, natureza, inteligência ou antecedente.

Motivação: Este registro é uma forma de ajudar o mestre a entender o que uma criatura ou PNJ quer. Toda criatura ou pessoa quer algo, mesmo que seja apenas ser deixada em paz.

Habitat (Recursões de Origem | Leis de Origem): Esse registro descreve se a criatura tende a ser solitária ou se viaja em grupos e qual tipo de terreno ela habita (tal como "Eles viajam em bando através das planícies áridas e terras baixas de clima temperado"). Ele também lista a recursão de origem da criatura e a lei sob a qual ela funciona.

Vitalidade: O número-alvo de uma criatura geralmente também é a sua saúde, que é a quantidade de dano que ela pode sustentar antes de ser morta ou incapacitada. Para facilitar a

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

referência, o registro sempre listará a saúde de uma criatura, mesmo quando for a quantidade normal de uma criatura daquele nível.

Dano Causado: Geralmente, quando as criaturas acertam um ataque em combate, elas causam o valor do seu nível em dano, independentemente da forma do ataque. Alguns causam mais ou menos ou têm um modificador especial ao dano. PNJ inteligentes costumam usar armas, mas isso é mais questão de gosto do que uma mecânica. Em outras palavras, não importa se um mutante de Cataclismador de nível 3 usa uma espada ou garras – ele causará a mesma quantidade de dano se acertar. O registro sempre especificará a quantidade de dano causada, mesmo se for uma quantidade normal para uma criatura daquele nível.

Armadura: Esse é o valor da Armadura da criatura. Às vezes o número representa armadura física e em outras vezes ele representa proteção natural. Esse registro não aparece nos parâmetros de jogo se uma criatura não tiver Armadura.

Movimento: O movimento determina o quão longe uma criatura pode se mover em um único turno. As criaturas têm os movimentos imediato, curto ou longo, que são iguais à quantidade de distância de mesmo nome. A maioria dos PJs tem o movimento efetivo curto, então se eles estiverem perseguindo (ou sendo perseguidos por) uma criatura com movimento imediato, suas tarefas de Velocidade serão um grau mais fáceis, se a criatura tiver movimento longo, as tarefas de Velocidade dos PJs serão um grau mais difíceis.

Modificações: Use esses números quando as informações das criaturas disserem para usar um número-alvo diferente do padrão. Por exemplo, uma criatura de nível 4 pode dizer "defende como um nível 5", o que significa que os PJs atacantes precisam alcançar um número-alvo de 15 (para dificuldade 5) ou invés de 12 (para dificuldade 4). Em circunstâncias especiais, algumas criaturas têm outras modificações, mas essas são quase sempre específicas para seu nível.

Combate: Esse registro fornece dicas de como usar a criatura em combate, tal como "Esse monstro usa de emboscada e táticas de bater e correr".

Você também encontrará as habilidades especiais, como imunidades, venenos e perícias de cura. Mestres devem se lembrar de serem lógicos sobre a reação de criaturas para uma ação em particular de um PJ. Por exemplo, uma criação mecânica obviamente será imune a doenças normais, assim como um personagem não poderá envenenar um ser feito de energia (pelo menos não com um veneno convencional), e assim por diante.

Interação: Esse registro fornece dicas de como usar uma criatura em situações de interação, tal como "Essa criatura está disposta a conversar, mas responde mal às ameaças" ou "Essa criatura é um animal, e age como tal".

Uso: Esse registro dá ao mestre sugestões de como usar a criatura em uma sessão de jogo. Pode fornecer informações gerais ou ideias para aventuras específicas.

Pilhagem: Esse registro indica o que os PJs podem ganhar se pegarem os itens de seus inimigos caídos (ou se negociarem com eles ou os enganarem). Não aparecerá nas estatísticas de jogo caso a criatura não tiver pilhagem.

Intromissão do Mestre: Esse registro opcional nas estatísticas sugere uma forma de usar intromissão do mestre em um encontro com a criatura. É apenas uma de muitas ideias possíveis, e o mestre é encorajado a inventar seus próprios usos da mecânica de jogo.

CRIATURAS EM RECURSÕES ALTERNATIVAS

Cada criatura descrita neste capítulo tem uma recursão de origem, indicada em Habitat. Considerando a natureza de viagem entre mundos do Strange, as criaturas também podem ser encontradas em outras recursões. Uma criatura não nativa pode ser levada até uma recursão por terceiros para agir como um guarda, cão de caça ou assassina, pode encontrar um portal impróprio ou ser transferida para uma nova recursão graças aos efeitos de uma cifra, artefato ou relíquia, pode ter a habilidade de aparecer em uma recursão alternativa através da sua agência ou de habilidades, e assim por diante.

É preciso lembrar que criaturas não nativas continuam com todas as suas habilidades se a nova recursão funcionar sob a mesma lei da sua recursão original. Por exemplo, um sem-alma de Ardeyn que atravessar um portal impróprio para Cataclismador mantém todas as suas habilidades enquanto permanecer em Cataclismador. Além disso, lembre-se que cada criatura continua com todas as suas habilidades se entrar no Strange, não importa a regra na qual sua recursão natal opera.

CRIATURAS POR NÍVEL

Espírito da fúria: 2
Sombrio menor: 2
Angiófago: 3
Barata do Cataclismador: 3
Combatente veneno: 3
Devorador de cifra: 3
Homúnculo verde: 3
Kray rápido: 3
Lobo umbroso: 3
Macaco alado: 3
Qefilim do Batalhão Livre: 3
Thonik: 3
Gnatostomo: 4
Juiz umbroso qefilim: 4
Kro caçador: 4
Miriande voluntário: 4
Nesga esclerita de Vaxt: 4
Sark: 4
Testador Qinod: 4
Variocárion: 4
Verde: 4
Demônio de Lotan: 5
Executor esclerita de Vaxt: 5
Hierarca da Caosfera: 5
Homúnculo vermelho: 5
Kray drone: 5
Monitor: 5
Nezerek: 5
Sirrush: 5
Utrículo: 5
Verme de esporos: 5
Dlamma: 6
Gigante: 6
Golem: 6
Hidra: 6
Marroide: 6
Miriande veterano: 6
Dragão: 7
Jaguadarte: 7
Shoggoth: 7
Sombrio ladrão: 7
Desconstrutor Qinod: 8
Faraó da energia escura: 8
Sem-alma: 8

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ANGIÓFAGO 3 (9)

"Se seu enxerto de coração tiver ideias próprias, você provavelmente já está morto."
~uma mensagem descoberta na Canção Global

Intromissão do Mestre: *Quando um PJ se abaixa para pilhar um PNJ derrotado, um angiófago surge do peito do PNJ.*

Facção Ankaseri: página 196
Canção Global, página 192

Alguns angiófagos podem responder a senhas enigmáticas e atender às ordens de um controlador, mas tais senhas foram supostamente perdidas com a facção Ankaseri.

A dificuldade de todas as tarefas baseadas em Potência é reduzida em um passo para um PJ com um coração de angiófago. Um PJ que reconheça o perigo do coração pode tê-lo removido e substituído através de uma operação padrão de transplante de coração (preferivelmente realizada em Ruk, onde o prognóstico para tais procedimentos é de quase 100%).

Durante anos, a facção Ankaseri vendeu um enxerto de coração artificial que aumentava o vigor e a força dos seus portadores. Como muitos enxertos disponíveis em Ruk, o coração Ankaseri exigia muito pouco suporte médico para o transplante, ele era "auto-instalável". O portador do enxerto só precisava deitar, tirar o selo da membrana do enxerto e tomar um tranquilizante para não experimentar nenhum inconveniente. Horas depois, o portador acordava com um coração mais forte e melhor e apenas com uma cicatriz para mostrar. Ninguém pensou em perguntar o que acontecia com o coração original.

Como foi revelado posteriormente, os Ankaseri transformaram seus enxertos secretamente em armas. Após receber a frase ou senha adequada, seguida por instruções sonoras ou enquanto o portador estivesse conectado pelo umbilical à Canção Global, o coração interromperia suas atividades no peito do portador, abriria caminho para fora e atacaria um alvo designado da emboscada. Depois disso, ele rastejaria e se esconderia. Isso costumava deixar dois corpos, ambos sem coração — apenas cavidades abertas por garras nos peitos.

Após a facção Ankaseri ser eliminada por outros motivos, muitos enxertos de coração permaneceram, todos famintos e capazes de reproduzir.

Motivação: Fome de corações, reprodução
Habitat (Ruk | Louca Ciência): Geralmente em meio a população de Harmonious
Vitalidade: 9
Dano Causado: 4 pontos
Armadura: 2
Movimento: Imediato
Modificações: Furtividade como nível 4; defesa de Velocidade como nível 4 devido ao tamanho.
Combate: Um angiófago "transplantado" só precisa sair para matar um portador inocente. Contra alvos vivos, o angiófago prefere usar de furtividade e emboscada, possivelmente esperando até o alvo estar naturalmente dormindo.

O angiófago pode fazer dois ataques diferentes, cada um em uma ação separada. Um ataque é uma mordida anestésica. Se a vítima falhar em um teste de defesa de Velocidade, sofre 1 ponto de dano e deve ter sucesso em um teste de defesa de Potência. Se falhar na defesa de Potência, a vítima fica inconsciente por um minuto. Se não for incomodado, o angiófago abre o peito do alvo, se alimenta cuidadosamente do coração do alvo enquanto substitui as funções do coração original e se costura no peito do alvo. Este processo, graças à cura enzimática e ao muco anestésico, deixa apenas uma cicatriz e o alvo pode nem mesmo perceber o que aconteceu. Depois de instalado, o angiófago se contenta em ficar inativo por várias semanas, até o momento de sentir fome de novo e sair para se alimentar.

O outro ataque do angiófago é uma mordida que causa dano normal.

Interação: O angiófago é quase tão complexo quanto um vírus.

Uso: Um contato que os PJs viajaram para ver é encontrado morto, sem coração. Como alternativa, ele para no meio da sentença e um angiófago faminto salta do seu peito.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

BARATA DO CATACLISMADOR 3 (9)

A radiação e o vazamento de magia se combinaram de formas terríveis, criando uma variedade de horrores mutantes que vagam por Cataclismador. A barata do Cataclismador é um exemplo especialmente nojento e abundante deste fenômeno. Baratas de tamanho humano com rostos humanos, as criaturas saem no escuro, mas moram nos metrôs e porões da cidade arruinada. Às vezes, grupos de baratas surgem na noite, sob a cobertura de uma nuvem, procurando estabelecer novas infestações.

Baratas do Cataclismador são inteligentes, territorialistas e essencialmente sem moral - pelo menos, o tipo de moral que humanos normais respeitam. Dentro de um ninho, uma barata segue o que é melhor para o grupo como um todo e um indivíduo pouco se importa de se sacrificar para proteger seus companheiros ou um ninho oculto.

Motivação: Território, defesa e colonização.
Habitat (Cataclismador | Louca Ciência e/ou Magia): Qualquer lugar escuro
Vitalidade: 9
Dano Causado: 4 pontos
Armadura: 3
Movimento: Curto
Combate: Uma barata do Cataclismador ataca com garras que causam dano e uma mutação prejudicial em uma falha no teste de defesa de Potência. Uma vítima pode receber múltiplas mutações. A mutação prejudicial persiste enquanto o alvo permanecer em Cataclismador. Cada mutação pode vir com uma deformidade visível, à critério do mestre.

01–10	**Mentalmente vulnerável:** A dificuldade de todas as tarefas de defesa de Intelecto é aumentada em um passo.
11–20	**Lento e desajeitado:** A dificuldade de todas as tarefas de defesa de Velocidade é aumentada em um passo.
21–30	**Doentio:** A dificuldade de todas as tarefas de defesa de Potência é aumentada em um passo.
31–40	**Protuberância horrível:** Um bócio grande, uma gavinha imóvel ou um olho adicional inútil está pendurado em sua face, aumentando a dificuldade de todas as interações agradáveis (com a maioria as criaturas, especialmente humanas) em um passo.
41–50	**Membro inútil:** Um dos seus membros é inútil ou está ausente.
51–60	**Olho degradado:** Um dos seus olhos é inútil ou está ausente. A dificuldade das tarefas que envolvam especificamente a visão (observar, procurar, entre outras) é aumentada em um passo.
61–70	**Ouvido degradado:** Um dos seus ouvidos é inútil ou está ausente. A dificuldade das tarefas que envolvam especificamente a audição é aumentada em um passo.
71–80	**Fraqueza na Potência:** Sempre que você gastar pontos da sua Reserva de Potência, o custo é aumentado em 1 ponto.
81–90	**Fraqueza na Velocidade:** Sempre que você gastar pontos da sua Reserva de Velocidade, o custo é aumentado em 1 ponto.
91–00	**Fraqueza no Intelecto:** Sempre que você gastar pontos da sua Reserva de Intelecto, o custo é aumentado em 1 ponto.

Na luz do sol ou outra luz especialmente brilhante, a dificuldade dos testes de defesa de Velocidade contra os ataques de uma barata do Cataclismador é reduzida em um passo.

Interação: Baratas do Cataclismador são quase sempre hostis quando encontradas, mas são inteligentes e podem falar. Elas geralmente provocam e ameaçam apenas criaturas que não sejam baratas.

Uso: Uma visita nas ruinas de Cataclismador geralmente assusta algumas baratas do Cataclismador quando a luz entra no local escuro.

Pilhagem: Um ninho de baratas geralmente tem 1d6 cifras.

Intromissão do Mestre: *Um PJ é afetado pela radiação residual ao redor de uma barata do Cataclismador e um dos seus braços se torna um braço de barata do Cataclismador em uma rodada. No início, o personagem não pode usar o membro de forma alguma, mas, depois de algumas horas, ele pode aprender como.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

COMBATENTE VENENO 3 (9)

Combatentes veneno são humanoides criados em grandes números em vasos em fábricas móveis em Ruk, principalmente pela Zal, e depois vendidos a outras organizações e grupos que os usam como guardas, soldados ou tropas de todos os tipos. Não é incomum que uma batalha em Ruk seja de grupos de combatentes veneno lutando contra outros grupos de combatentes veneno. Outras vezes, combatentes veneno enfrentam a "lei" de Harmonious (seja um esquadrão de miriandes voluntários ou um único miriande veterano).

Combatentes veneno são humanoides musculosos com uma carne pálida e firme e uma carapaça natural e fina.

Intromissão do Mestre: *Reforços se aproximam! 1d6 + 1 combatentes veneno adicionais aparecem.*

Harmonious, página 196

Miriande, página 198

Motivação: Obedecer a ordens
Habitat (Ruk | Louca Ciência): Qualquer lugar
Vitalidade: 10
Dano Causado: 4 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto
Modificações: Evita ser enganado como nível 2.
Combate: Combatentes veneno têm lâminas que possuem veneno integradas em seus antebraços. Se acertarem em combate, um oponente que falhe no teste de defesa de Potência sofre 4 pontos de dano adicionais de Velocidade (que ignora Armadura).
Interação: Combatentes veneno são drones quase maquinais que acham muito difícil pensar por conta própria.
São facilmente enganados, mas é quase impossível negociar com eles.
Uso: PJs explorando um local afastado em Ruk encontram uma unidade de combatentes veneno que já estava no local, protegendo a área contra investigações.
Pilhagem: Uma dose do seu veneno único está geralmente armazenada em algum lugar em seus corpos.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CONSTRUTO QINOD

"Temos registrado um problema crescente no número de manifestações da Singularidade Qinod recentemente. Sem surpresa, também vimos a explosão populacional de construtos Qinod vagando pela Periferia".

~Uttatum-tum, agente local da Cabala Silenciosa.

A Singularidade Qinod é um fenômeno pouco entendido que às vezes aparece em Ruk como um ponto ofuscante de luz multicolorida. A Singularidade ocasionalmente expele artefatos notáveis e constructos enigmáticos que são geralmente perigosos se forem interagidos, mas não lidar com eles logo de cara frequentemente causa um arrependimento maior no futuro.

Nenhum constructo que surge da singularidade é igual ao outro, mas os pesquisadores de Ruk descobriram que muitos se encaixam em classes de entidades similares, que eles chamam de testadores e desconstrutores.

TESTADOR QINOD 4 (12)

Esta entidade máquina é uma massa de 2 metros (5 pés) de diâmetro de cabos de liga de metal de manipulação ao redor de um núcleo sólido central de olhos eletrônicos que podem ver cada frequência conhecida (e até mesmo desconhecida) do espectro. Além dos cabos de manipulação para trabalhos delicados, como tirar pétalas de flores, um testador qinod também tem pelo menos dois manipuladores fortes que podem arrancar os braços de alvos mais robustos, como as crisálidas de batalha transformadas. Finalmente, o testador pode projetar uma ou mais armas de raio de energia e pistolas tranquilizantes caso os alvos sejam inicialmente resistentes a serem dissecados para estudo.

Motivação: Imprevisível

Habitat (Ruk | Louca Ciência): Quase qualquer lugar na Periferia ou em Veritex

Vitalidade: 20

Dano Causado: 4 pontos

Armadura: 1

Movimento: Imediato; curto enquanto voa

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 5 devido aos cabos que interferem; todas as tarefas de percepção e rastreio como nível 8.

Combate: Um testador Qinod pode disparar até duas armas de raio no mesmo alvo ou em dois alvos diferentes em alcance longo. Em vez de disparar uma arma de raio para causar dano, um Qinod ataca com uma seta tranquilizante contra um alvo em alcance curto. Um alvo que falhe em um teste de defesa de Velocidade contra a seta sofre 2 pontos de dano e deve ter sucesso em um teste de defesa de Potência para não ser paralisado por até um minuto (a vítima pode fazer um teste baseado em Potência a cada rodada para tentar se livrar da paralisia).

É extremamente difícil se esconder da entidade máquina, não importa a forma usada para fugir da sua visão. Assim que um testador Qinod encontrar rastros ou o cheiro, geralmente rastreia seus próximos alvos até seu local.

Um testador Qinod separa cuidadosamente vítimas mortas ou paralisadas se tiver paz para fazê-lo, estudando os resultados com grande interesse.

Interação: Testadores Qinod nunca falam e geralmente não fazem o que PJs esperam. Um testador Qinod provavelmente ignorará os PJs enquanto eles o atacam, especialmente se já estiver envolvido em outro teste ou observação.

Uso: Um testador é encontrado na Periferia enquanto os PJs estão em outra missão.

Pilhagem: Um ou dois artefatos tipo armas podem ser recuperados dos restos de um testador.

Intromissão do Mestre: *A arma de um PJ que faça um ataque bem-sucedido contra o testador fica presa nos cabos que cercam a criatura. O PJ pode abandoná-la ou gastar uma ou mais ações tentando puxá-la com um sucesso em um teste baseado em Potência.*

Periferia, página 205
Veritex, página 204

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DESCONSTRUTOR QINOD 8 (24)

Intromissão do Mestre: O desconstrutor envolve um cabo ao redor do tornozelo, punho ou torso do PJ quando ele está prestes a atacar.

Os pesquisadores de Ruk teorizam que os desconstrutores estão acumulando energia e matérias-primas, se preparando para construir algo grande. Alguns se preocupam que o projeto pode ser a construção de um foco para a Singularidade Qinod, criando um portal permanente através do qual os construtores Qinod poderiam aparecer.

Um desconstrutor Qinod compartilha muitas semelhanças visuais com um testador, mas tem um diâmetro de pelo menos 6 metros (20 pés). O tamanho maior aparentemente vem com um apetite pelo poder e pela destruição. Diferente de um testador, um desconstrutor parece interessado em destruir, matar e criar o caos de forma geral.

Motivação: Destruição

Habitat (Ruk | Louca Ciência): Periferia de Ruk

Vitalidade: 44

Dano Causado: 10 pontos

Armadura: 3

Movimento: Curto; longo enquanto voa

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 7 devido ao tamanho.

Combate: O toque de um cabo desenrolado, que o desconstrutor pode esticar para atacar até três alvos em alcance curto, suga a energia bioelétrica tanto de seres vivos quanto de construtos mecânicos. Às vezes, um desconstrutor ataca preferencialmente os equipamentos de um PJ, como sua arma, armadura ou outro objeto. Se atacados com sucesso, objetos de nível 8 ou menos são destruídos e o dono é sujeito a 3 pontos de dano dos estilhaços voadores.

Um desconstrutor pode disparar um míssil a cada hora contra um alvo ou um local em até 1,5 km. Quando tal míssil acerta, todas as criaturas em alcance curto do impacto sofrem 15 pontos de dano (criaturas atingidas na explosão que tenham sucesso no teste de defesa de Velocidade sofrem apenas 4 pontos de dano).

Um desconstrutor Qinod regenera 2 pontos de dano por rodada, mas, em uma rodada que tiver drenado a energia bioelétrica de um alvo, ele regenera 10 pontos de dano. Se a vitalidade de um desconstrutor for reduzida até 0, a criatura desaba e sua regeneração cai para uma taxa de 2 pontos por minuto, a menos que seja feito um esforço para espalhar os componentes maiores para que não se toquem.

Interação: Um desconstrutor é indiferente às tentativas de interação.

Uso: Um trio de desconstrutores passou de destruir a construir algo no centro de uma floresta cinza na Periferia. Os PJs recebem a tarefa de observar o local e informar o que está acontecendo.

Pilhagem: Um ou dois artefatos parecidos com armas podem ser recuperados dos restos de um desconstrutor.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DEMÔNIO DE LOTAN 5 (15)

Seja pecador ou santo, um espírito que encontre o caminho até o fogo de Lotan é alterado. Todo o bem é gasto, deixando uma casca queimada e maligna.

~Desconhecido

Se um espírito andarilho em Ardeyn não for cercado pela Corte do Sono, ele desce pelas estradas sombrias até os fogos de Lotan o envolverem, transformando o espírito em um demônio de cinzas fiel ao Pecador.

Um demônio só se lembra de fragmentos da sua vida - cada boa memória é cauterizada e cada ofensa, fatalidade, afronta e dor é amplificada. A mente resultante só conhece a dor e o desejo de atrair os outros ao mesmo estado que estão.

Sem carne, um demônio revelado é um horror sombrio e efêmero. Sua natureza imaterial permite que ele possua outros seres. Um demônio pode causar grandes danos em curto prazo, ao forçar seu hospedeiro a mentir, roubar e usar violência contra seus entes queridos.

Motivação: Fome pela dor e medo dos outros
Habitat (Ardeyn | Magia): Qualquer lugar
Vitalidade: 30
Dano Causado: 5 pontos
Armadura: 2
Movimento: Curto; imediato enquanto voa
Modificações: Todas as tarefas de furtividade como nível 7.
Combate: Um demônio pode atacar uma criatura com seu toque. O toque causa 5 pontos de dano, enquanto a forma do alvo apodrece e é corroída pela necrose, ou o demônio pode tentar possuir o alvo. O alvo de uma tentativa de possessão deve fazer um teste de defesa de Intelecto ou ser possuída e a forma do demônio desaparece para dentro do alvo.

Na primeira rodada que o personagem estiver possuído, ele pode agir normalmente. Na segunda rodada e nas subsequentes, o demônio da possessão pode controlar as ações do hospedeiro, mas o personagem pode fazer um teste de defesa de Intelecto para resistir cada ação sugerida. Um sucesso na resistência significa que o personagem não faz nada por uma rodada. Nas outras rodadas, o personagem pode agir como quiser. As ações do demônio em possessão são limitadas a tentar controlar o hospedeiro e sair do hospedeiro.

Um alvo possuído pode fazer um teste de defesa de Intelecto para tentar expulsar do demônio uma vez por dia, exceto pelas tentativas de exorcismo.

A dificuldade do teste de defesa aumenta em 1 para cada dia de possessão após os sete primeiros dias.

Um demônio que não esteja possuindo outra criatura pode passar por objetos sólidos cujo nível seja inferior ao seu próprio.

Interação: Um demônio permite que o hospedeiro possuído aja normalmente, desde que não revele a presença do demônio. Se sua presença for conhecida, o demônio pode negociar, mas apenas depois de proferir mentiras e obscenidades e o demônio possivelmente trairá qualquer acordo feito.

Uso: Uma cripta encontrada abaixo de uma estrutura mais nova tem demônios no seu interior. Um chamado é feito para qualquer um que possa eliminar as ameaças antes que elas prejudiquem alguém.

Intromissão do Mestre: *Um PJ que tenta exorcizar um alvo possuído tem sucesso, mas o demônio sai diretamente da antiga vítima em direção ao PJ. O PJ pode fazer um teste baseado em Intelecto para expulsar o demônio, mas apenas depois da primeira rodada de possessão.*

Corte do Sono, página 184

Um demônio prefere tentar a possessão antes que seu possível hospedeiro esteja ciente da sua presença, mas pode tentar possuir a vítima em combate também.

Uma forma de exorcizar um demônio, como qualquer um em Ardeyn sabe, é mandar o demônio sair em nome do Criador e suas Encarnações. Isso dá ao personagem possuído um teste de defesa de Intelecto adicional para expulsar o demônio e pode ser feito uma vez por dia.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DEVORADOR DE CIFRA 3 (9)

"Recomenda-se que prospectores espertos usem devoradores de cifra em coleiras para localizar novas regiões de espirais violetas, cifras ou sementes de realidade".

~fragmento d'O Guia do Viajante Verdadeiro do Strange

O devorador de cifra de cifras de 3 metros (10 pés) de comprimento se alimenta de manifestações de energia que se cristalizam no Strange. Eles preferem a espiral violeta, cifras e sementes de realidade. Capaz de surfar na rede de energia escura, se necessário, um devorador de cifra prefere ficar ancorado e pedaços imensos de fundamento quando possível, especialmente em fundamentos com uma textura elaborada que permite que a criatura se esconda em seus cantos e fendas. Parecido com o sentido de eletrorrecepção dos tubarões da Terra, a "caosrecepção" de um devorador de cifra permite que ele sinta cifras e objetos similares dentro do alcance longo, mesmo que tais objetos estejam guardados ou ocultos de outra forma.

Devoradores de cifra são batedores solitários — apenas uma parte de uma colmeia altamente desenvolvida de criaturas, cada uma com uma tarefa ou função especializada dentro da comunidade. Um devorador de cifra tem a função de alimentar a comunidade.

Motivação: Fome de cifras e manifestações físicas similares do Strange.

Habitat (o Strange): Qualquer lugar

Vitalidade: 17

Dano Causado: 3 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Percepção como nível 8 para tarefas relacionadas a sentir cifras e manifestações similares do Strange.

Combate: O sentido de caosrecepção de um devorador de cifra o envolve e qualquer um que toque ou acerte o devorador de cifra com um ataque corpo a corpo sofre 2 pontos de dano, na medida que o corpo do atacante se torna uma extensão involuntária desse sentido destruidor. (O devorador de cifra deve escolher se estenderá sua habilidade desta forma, o que significa que ele pode conter o efeito.)

Se um devorador de cifra morder um alvo, ele concentra seu sentido especial na presa, que sofre 2 pontos de dano como descrito acima. Além desse dano, uma cifra, espiral violeta, semente de realidade ou objeto similar aleatório carregado pelo alvo explode. A detonação causa um número de pontos de dano igual ao nível do item em tudo que estiver em alcance imediato, exceto o devorador de cifra. Em vez de sofrer dano, o devorador de cifra recupera pontos de vitalidade igual ao nível do objeto e pode superar sua vitalidade máxima normal ao fazê-lo.

Interação: Um devorador de cifra é mais parecido com um inseto do que com um animal. Contudo, uma rainha devoradora de cifra é inteligente e poderia negociar, se uma criatura uma habilidade telepática ou outra forma de superar a barreira da linguagem.

Uso: A Navegação Jagger em Ardeyn está planejando domar um devorador de cifra para melhorar sua perspectiva econômica (sem perceber que isso atrairia a colmeia próxima para se vingar) e está procurando aventureiros para este trabalho. O pagamento será feito em cifras e espiral violeta.

Pilhagem: Um devorador de cifra não tem pilhagem, mas, se encontrado no Strange, provavelmente não estará longe de uma ou duas cifras que podem ser extraídas.

Intromissão do Mestre: *Um artefato do PJ se "ativa" devido à influência do devorador de cifra com o dobro da sua força normal (se aplicável). Se esta descarga acidental do artefato puder afetar o PJ de forma negativa, ela o fará. Pior ainda, o PJ deve fazer dois testes de esgotamento por causa disso.*

Dentro de uma colmeia de devoradores de cifra, defensores especializados podem ser muito maiores do que um devorador de cifra normal. Um defensor típico tem nível 5, mede quase 15 metros (50 pés) de comprimento, causa 5 pontos de dano com seu sentido de caosrecepção, tem 25 pontos de vitalidade e 4 pontos de Armadura.

Navegação Jagger, página 172

Espiral violeta, página 219

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DLAMMA 6 (18)

Acredita-se que os dlammas são os campeões dos fracos e dos oprimidos em Ardeyn, o que é geralmente verdade o suficiente para manter a percepção viva.

Dlammas são criaturas da Era Mitológica, quando serviam como montarias para os qefilim que lutavam contra os cavaleiros humanos de dragões na guerra contra Lotan. Uma boa quantidade sobreviveu até os dias atuais, mas a maioria dos dlammas vivos hoje é mais jovem. Muitos ainda têm o aspecto da natureza protetora atribuída aos dlammas originais, mas alguns — os dlammas lúgubres — se tornaram corrompidos.

Dlammas se reproduzem, mas muito raramente. Uma lendária área de reprodução de dlammas chamada Isum — uma das ilhotas ao norte de Ardeyn — é ocasionalmente procurada por companhias de aventureiros graças a lenda que os fragmentos de ovos de dlamma isolam contra os efeitos da magia.

Motivação: Proteção
Habitat (Ardeyn | Magia): Terra do Dia ou Terras fronteiriças, geralmente sozinhos
Vitalidade: 32
Dano Causado: 6 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto; longo enquanto voa
Modificações: Percepção, tradição de Ardeyn como nível 7.
Combate: Os sentidos visuais dos dlammas são incrivelmente aguçados, tanto que mesmo de uma distância de 800 metros (meia milha) no céu, eles podem ver detalhes como se estivessem em alcance imediato (apesar de que, à noite, eles precisem estar em alcance longo para ter o mesmo nível de consciência).

Eles podem atacar com seus cascos, fazendo dois ataques com uma única ação. Contudo, dlammas são mais temidos pelas palavras de poder que usam para curar, criar abrigo e até mesmo mover os elementos.

Em combate, eles recorrem à Palavra da Destruição, um ataque que causa 6 pontos de dano em até três alvos em alcance longo. Quando usam a Palavra da Cura, podem dar a habilidade de regenerar 2 pontos de dano em cada rodada por um minuto para si mesmos ou para um alvo em alcance imediato (se a criatura for reduzida a 0 de vitalidade, a regeneração termina antes).

Interação: Para invocar um dlamma, diz a sabedoria popular que o solicitante deve gravar a imagem da criatura em uma placa de barro e enterrá-la em uma encruzilhada. Se houver um dlamma por perto, ele é atraído ao local graças à magia favorável. Contudo, o que o dlamma decide fazer após sua chegada pode ser bem diferente do que o solicitante tinha em mente. Até mesmo dlammas que tenham os impulsos de proteção são realistas e raramente ajudam os outros sem pelo menos uma promessa de pagamento em troca.

Uso: Uma mulher que mantém sua identidade secreta está contratando aventureiros para procurar Isum, onde as histórias sugerem que os fragmentos de ovos de dlamma estão espalhados por ai, fáceis de serem recolhidos.

Acontece que a mulher é uma dragão disfarçada e ela deseja encontrar Isum e destruir os ovos ou dlammas recém-nascidos que puder encontrar.

Pilhagem: Um dlamma geralmente carrega 1d6 x 100 coroas e algumas cifras.

Intromissão do Mestre: *O personagem é afetado pela Palavra da Destruição de forma tão grave que fica confuso e não pode fazer outra ação que não seja tentar limpar a mente (um teste baseado em Potência com dificuldade 6).*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DRAGÃO 7 (21)

Os imensos dragões emplumados de Ardeyn são excepcionalmente territorialistas e competitivos. Eles adoram jogos de todos os tipos, especialmente aqueles que terminam com o perdedor não dragão sendo devorado. Infelizmente para os povos civilizados, os dragões veem a guerra como um tipo de jogo e a tomada de comunidades humanas ou de qefilim como jogadas em uma competição maior, cujas regras apenas os dragões entendem. Da mesma forma, o tesouro do dragão é a finalidade em si, mas parte de um torneio infinito entre dragões de certa idade para ver quem pode acumular mais. Outros desafios menos conhecidos possivelmente estão em andamento.

De acordo com a lenda, dragões foram criados por Lotan. Perguntar para um dragão se isso é verdade é a melhor forma de começar com o pé esquerdo.

Intromissão do Mestre: *O dragão sopra o fogo enquanto o PJ já estiver preso na sua boca.*

Como dizem em Ardeyn, não é possível dizer a cor do dragão pelas suas penas.

O Tormento é uma competição anual em Kuambis onde dragões competem com humanos e qefilim.

Kuambis, página 176

Demônio de Lotan, página 263

Motivação: Vencer jogos grandes e pequenos
Habitat (Ardeyn | Magia): Qualquer lugar
Vitalidade: 52
Dano Causado: 7 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto; longo enquanto voa
Modificações: Percepção como nível 8. Defesa de Velocidade como nível 6 devido ao tamanho.
Combate: Um dragão pode morder um alvo ou usar a garra em dois oponentes em alcance imediato com uma única ação. Quando mordido, o alvo também fica imobilizado até ter sucesso em um teste de defesa de Potência para se libertar (ou o dragão o solta).

Muitos dragões têm uma ou mais habilidades mágicas que podem aplicar em combate, incluindo as seguintes.

Sopro de Fogo: O dragão pode soprar uma torrente de fogo em alcance longo, causando 7 pontos de dano em todos os alvos em alcance imediato entre si. Alvos que tenham sucesso em um teste de defesa de Velocidade evitam o efeito completo do fogo, mas ainda sofrem 3 pontos de dano das chamas. Esta habilidade não pode ser usada em rodadas consecutivas.

Alterar Forma: Um dragão com esta habilidade pode assumir a forma de um humano ou qefilim com sua ação ou voltar para sua forma normal. Quando alterado, o disfarce é quase impenetrável sem o conhecimento especial. Como um humano ou qefilim, o dragão é uma criatura de nível 5.

Cativar: Um dragão com esta habilidade pode mesmerizar psiquicamente um alvo não dragão em alcance imediato que falhe no teste de defesa de Intelecto. Um alvo cativado obedece às ordens verbais do dragão por um ou mais dias. Sempre que o alvo for confrontado por um terceiro sobre sua condição mental, ele pode fazer outro teste de defesa de Intelecto para quebrar o efeito.

Fogo Demoníaco: Alguns dragões ainda servem secretamente a Lotan. A mácula do sopro de fogo de tal dragão fornece um canal que demônios podem usar e afetar vítimas novas. Uma vez por dia, quando o dragão usar seu sopro de fogo, alvos que recebam o dano total do fogo se tornam vulneráveis à possessão demoníaca. Se estes alvos falharem em um segundo teste de defesa de Intelecto com dificuldade 5 (que é um ataque feito por um demônio tentando possuir o alvo), a vítima é, de fato, possuída por um demônio de Lotan.

Interação: Como as cores das suas penas, as personalidades dos dragões variam do valentão bestial ao especialista refinado. Alguns dragões mentem em cada fôlego enfumaçado, outros consideram o menor aspecto de desonestidade uma falha pessoal e a maioria se encaixa entre esses dois extremos.

Uso: Um dragão confronta os PJs, os desafiando para um jogo de charadas com as seguintes regras: se os PJs ganharem, ganharão uma cifra. Se o dragão ganhar, os PJs passam a dever um favor para o dragão, a ser especificado no futuro.

Pilhagem: Um dragão geralmente carrega duas cifras e 1d6 x 10 coroas de ouro. O tesouro de um dragão pode conter 2d6 cifras, 1d6 x 200 coroas de ouro e possivelmente alguns artefatos (mas o covil de um dragão é geralmente bem protegido).

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ESPÍRITO DA FÚRIA 2 (6)

Invoque os mortos com sangue e sacrifício. Eles brotarão da terra profana como uma onda sombria de raiva e dor unificadas. ~Terceiro Evangelho de Lotan

Quando um espírito de uma criatura morta não encontra o caminho até a Câmara da Noite, foge dela ou é invocado por um necromante, ele se torna um espírito da raiva e perda sem corpo: um espírito da fúria (normalmente resumido como fúria). Uma fúria aparece como uma figura sombria ou nebulosa que se parece a figura humanoide que já foi, embora os espíritos da fúria costumem se juntar, o que dificulta distingui-los entre si.

Fúrias normalmente não tem mentes, consumidas por sua condição. Mas, de vez em quando, uma fúria que não tenha ido longe demais ainda se lembra da sua vida e pode responder a perguntas ou tentar localizar seus entes queridos ou inimigos. Uma fúria pode até mesmo tentar finalizar uma tarefa que começou em vida. Mas, com o tempo, até mesmo o espírito de vontade mais forte desaba sem a substância física para renová-la e se torna um monstro quase insensível de destruição.

Motivação: Destruição
Habitat (Ardeyn | Magia): Quase qualquer lugar, sozinho ou em grupos de seis a dez
Vitalidade: 6
Dano Causado: 3 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto enquanto voa
Modificações: Furtividade como nível 5.
Combate: Um espírito da fúria pode se tornar totalmente insubstancial. Após fazê-lo, a criatura não pode mudar de estado até seu próximo turno.
Enquanto estiver insubstancial, ele não pode afetar ou ser afetado por nada (exceto armas e ataques de ruína espiritual) e pode passar por matéria sólida sem obstáculos, mas até mesmo proteções mágicas simples podem mantê-lo afastado.
Enquanto parcialmente insubstancial (seu estado normal), uma fúria pode afetar e ser afetada por outros normalmente. Uma fúria ataca com seu toque, que apodrece a carne e drena a vida.
Um grupo de cinco fúrias pode agir como um enxame, se concentrando em um alvo para fazer um teste de ataque como uma única criatura de nível 4, causando 5 pontos de dano.
Interação: Muitas fúrias lamentam e gritam de raiva. As raras que ainda têm bom senso podem falar em uma voz sepulcral e podem até mesmo negociar. Qualquer aliança com uma fúria geralmente tem vida curta, uma vez que a criatura ocasionalmente esquece-se de si e cai totalmente na raiva e no desejo de causar destruição.
Uso: Os PJs são atacados durante um enterro ou quando passam perto ou acampam perto de um cemitério (ou, no Rainhado, um trecho do Caminho dos Mortos). Mesmo se todas as fúrias forem mortas, outro grupo aparecerá no local em uma semana. Em algum lugar por perto, um necromante está ativo.

Intromissão do Mestre: *A fúria grita as palavras de um feitiço de invocação necromântica, invocando mais 1d6 fúrias.*

Um necromante é o nome dado a qualquer feiticeiro que dá as costas para o Criador e as Sete Regras e aprende os Evangelhos ocultos de Lotan, que são livros de magias e rituais nefastos.

Sete Regras, página 162

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

FARAÓ DA ENERGIA ESCURA 8 (24)

Existem recursões criadas através do vazamento ficcional de civilizações humanas antigas, mas elas são raras. Isso é porque poucas pessoas viviam no planeta a muito tempo, o que proporcionava oportunidades bem menores para que o vazamento ficcional ocorresse.

Uma recursão do passado foi semeada pela crença na pós-vida dos egípcios antigos e incluiu as imagens de muitos faraós despertando em seus reinos celestiais prometidos. Muitos desses faraós adquiriram a centelha e eventualmente despertaram. Logo depois, surgiu a guerra entre os faraós. Após sua recursão ter desabado no Strange, a maioria dos "semideuses" fugiu. Alguns se perderam, mas outros sobreviveram na rede de energia escura, principalmente ao adaptar, vasculhar e caçar nas sombras das outras recursões e nos aspectos do Strange. Os faraós incorporaram a magia, a louca ciência e desenvolvimentos de ponta que encontraram em outras recursões. Às vezes, as atividades de um faraó nessas recursões eram suficientes para destrui-lo.

Apenas poucos faraós da energia escura sobrevivem no Strange até hoje.

Motivação: Fome de habilidades poderosas, cifras e artefatos
Habitat (o Strange): Qualquer lugar
Vitalidade: 60
Dano Causado: 10 pontos
Armadura: 4
Movimento: Curto; longo enquanto voa Combate: Faraós da energia escura usam as habilidades, artefatos e cifras que coletaram para ataque e defesa. Em um conflito específico, o faraó pode acessar as habilidades ou artefatos que forneçam um ataque de alcance longo que causa pelo menos 10 pontos de dano, assim como um tipo de campo de força de magia ou louca ciência que conceda +2 para Armadura.

Um faraó da energia escura também geralmente usa uma magia ou raio trator que possa imobilizar, cegar ou até mesmo prender um inimigo em uma recursão-prisão de bolso na forma de um vaso canópico. Por fim, um faraó tem várias cifras relacionadas ao combate que pode usar, se necessário.

Interação: Faraós da energia escura acreditam que são deuses ascendidos.

Orgulhoso e vingativo, um faraó da energia escura pode facilmente se tornar um inimigo.

Uso: Os moradores da sombra em uma recursão começaram a venerar uma nova divindade - uma que não é parte da ficção ou plano investido daquela recursão. É um faraó da energia escura invasor.

Pilhagem: Um faraó da energia escura tem 1d6 + 3 cifras e dois artefatos.

Intromissão do Mestre: *A arma do PJ atinge um componente do arsenal mágico-tecnológico do faraó que borrifa no PJ um frio tão intenso que ele fica congelado no lugar por uma rodada e sofre 10 pontos de dano de frio de ambiente.*

Muitos faraós da energia sombria descansam em recursões resplandecentes da sua própria criação ou em fortalezas no Strange construídas através de milhares de anos, feitas de ossos pilhados de outras ficções. De tempos em tempos, um faraó desperta, procurando novos tesouros e habilidades para roubar.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

GIGANTE 6 (18)

"Quando meu irmão morreu, jurei vingança. Segui o rastro do assassino de um canto das Terras do Dia ao outro. Onde quer que eu fosse, encontrava as provas da presença do assassino: paredes esmagadas, casas destruídas e mais morte. Era como se a fera estivesse me caçando. Foi um leve medo no início, até eu perceber a verdade. O assassino era eu. Eu carregava a maldição do gigante".

~Eskihizar, o Banido

A prova da violência do gigante é descoberta com mais frequência do que o próprio criminoso. Isso é porque a maldição do gigantismo geralmente ativa o crescimento em uma vítima somente durante tempestades ou quando uma vítima humana de tamanho normal fica emocionalmente estressada ou superexcitada. No resto do tempo, um gigante tem tamanho humano e parece (e pode viver) como um humano normal. Os episódios de gigantismo, quando o gigante é tão alto quanto uma árvore e tão largo quanto uma casa, são esquecidos pelo gigante, talvez apenas como um sonho vago.

Após a maldição realmente tomar conta, um gigante eventualmente descobre a verdade, talvez ao acordar e encontrar sua casa destruída e seus amigos e família gravemente feridos ou mortos por serem jogados para o outro lado do vale. Como resultado, muitos gigantes vivem sozinhos nos ermos, possivelmente desejando a companhia de outros, mas sabendo que ninguém está seguro perto deles por muito tempo.

A maldição do gigantismo é normalmente passada pelo sangue, mas, uma vez que não afeta sua vítima até os trinta e cinco anos de vida (e às vezes salte gerações totalmente), suprimi-la se mostrou ser algo especialmente problemático. Muitos afligidos teriam escolhido não ter filhos se soubessem que seu pai ou avô foi um gigante.

Motivação: Destruição
Habitat (Ardeyn | Magia): Terras Fronteiriças, montanhas
Vitalidade: 40
Dano Causado: 6 pontos
Movimento: Curto
Modificações: Defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho. Quebra e arremessa objetos como nível 8.
Combate: Um gigante esmaga seus inimigos com seus punhos poderosos, possivelmente pegando até três alvos de tamanho humano com o mesmo ataque, se todos os alvos estiverem em alcance imediato entre si.
Se um gigante atacar um único alvo, ele pode escolher causar dano normal ou agarrar a vítima, causando 4 pontos de dano. Em seu turno, a vítima pode fazer um teste de defesa de Potência para sair do apresamento, um teste de defesa de Velocidade para escapar ou uma tarefa baseada em Intelecto para tentar distrair o gigante. Se a vítima falhar, o gigante a joga o mais longe possível em seu próximo turno. O dano do impacto varia, dependendo do ambiente ao redor, mas uma vítima sofre, em média, 10 pontos de dano do ambiente.
Interação: Quando um gigante está em fúria (o que é sempre quando está na forma gigante), a única interação possível é tentar distraí-lo ao cantar, fazer malabarismo ou fazer outra exibição flagrante, que alguns gigantes parariam para observar. Cada rodada adicional tentando distrair o gigante (tenha sido um sucesso ou não na rodada anterior) aumenta a dificuldade da tarefa em um passo.
Uso: Durante a última tempestade de primavera, um gigante desceu as montanhas e destruiu metade de uma vila. Os sobreviventes enviaram um apelo para que alguém viajasse até o covil do gigante na montanha e o destrua.

Intromissão do Mestre: *O golpe do gigante desloca um dos membros do PJ, deixando o membro inútil por dez minutos.*

Quando não transformadas, muitas vítimas da maldição do gigantismo têm as estatísticas de uma criatura mediana de nível 1 ou 2.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

GNATOSTOMO 4 (12)

Gnatostomos espreitam em locais escuros, caçando outras criaturas usando táticas de emboscada. Eles são atraídos por locais habitados, pois tais lugares oferecem fluido cefalorraquidiano e tecido cerebral gorduroso em abundância que precisam para sobreviver.

Relacionadas aos espécimes de ecologia autônoma de 1 metro de altura usados por algumas facções, os gnatostomos melhoram a habilidade de um espécime "domado" de permanecer oculto em plena vista e, de forma ainda mais insidiosa, a habilidade do espécime de debilitar um alvo sujeito à amostragem biológica. Não se sabe realmente como os gnatostomos evoluíram de espécimes usados para pesquisa, mas para descobrir as respostas, espécimes domados foram programados para procurar e conduzir bio-avaliações em gnatostomos. Isso resultou em uma guerra menor entre gnatostomos e espécimes sendo executada além da percepção da maioria dos cidadãos de Ruk.

Intromissão do Mestre: *Quando um PJ atinge um gnatostomo com um ataque corpo a corpo, o gnatostomo reprime a arma e a tira das mãos dos PJ.*

Motivação: Fome de fluido cefalorraquidiano.
Habitat (Ruk | Louca Ciência): Perto de locais habitados
Vitalidade: 12
Dano Causado: 4 pontos
Armadura: 3
Movimento: Curto, longo ao saltar
Modificações: Percepção como nível 5; furtividade como nível 6; defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho.

Surpresa, página 110

Combate: Gnatostomos geralmente começam o encontro ao "cair" sobre um alvo em um local escondido, ganhando os benefícios de um ataque surpresa. Uma mordida bem-sucedida causa dano e exige um segundo teste de defesa de Potência. Com uma falha no teste, a mordida do gnatostomo também suga parte do fluido cefalorraquidiano da vítima. Sempre que o fluido cefalorraquidiano é sugado de um PJ por este ataque, o PJ se move em um passo para baixo no marcador de dano.

Uma vez que gnatostomos evoluíram de um aparato científico, eles têm um monte de equipamentos sensoriais embutidos que permite que eles rastreiem vítimas em potencial até mesmo através de paredes e sintam presas que, de outra forma, estariam invisíveis.

Interação: Gnatostomos não falam. Contudo, um gnatostomo que drene completamente o fluido cefalorraquidiano de uma vítima pode "aprender" o que a vítima sabia, mas tais informações são acessíveis apenas a alguém que, por sua vez, derrote o gnatostomo e o conecte em um umbilical.
Uso: Uma vítima de um ataque de gnatostomo possuía informações importantes e uma facção quer que os PJs rastreiem o gnatostomo responsável e descubram se as informações podem ser extraídas.
Pilhagem: Gnatostomos retêm elementos de suas raízes de espécimes e podem carregar uma ou duas cifras em um compartimento de coleta.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

GOLEM 6 (18)

Golens receberam mobilidade das Encarnações durante a Era Mitológica para agirem como soldados, mensageiros e porta-flâmulas. Agora que essas guerras acabaram e as Encarnações desapareceram, muitos golens existem sem um objetivo ou um mestre. Muitos pararam de se mover, tornando-se estátuas paradas em locais inesperados - manchados, corroídos e abandonados. Às vezes, um acordará se for perturbado e, dependendo da condição da sua mente restante, poderá tentar se comunicar ou tentar esmagar aqueles responsáveis por acordá-lo mais uma vez para uma existência sem objetivo.

Uma vez que golens foram criados pelas Encarnações, muitos são amplamente inscritos com símbolos relacionados a uma Encarnação específica e podem ter uma forma que se pareça com uma Encarnação. Como resultado, um golem da Guerra ou da Morte pode ser bem imponente, enquanto um golem do Silêncio possa passar despercebido.

Motivação: Procura dissolução ou objetivo
Habitat (Ardeyn | Magia): Qualquer lugar
Vitalidade: 18
Dano Causado: 6 pontos
Armadura: 5
Movimento: Curto
Modificações: Defesa de Intelecto e resistência à enganação como nível 3; defesa de Velocidade como nível 4 devido à velocidade.
Combate: Perito com armas grandes de duas mãos, golens causam 2 pontos de dano adicionais (para um total de 8) ao usá-las. Golens não podem ser atordoados ou confusos. São imunes a maioria dos venenos e 2 dos seus 5 pontos de Armadura protegem contra dano do ambiente (dano ambiental, calor, frio, queda, entre outros).
Um golem pode pisar no chão com seu peso extraordinário, criando uma onda de choque que faz todas as criaturas no alcance sofrerem 3 pontos de dano. Além disso, elas caem ou são empurradas para fora do alcance imediato.
Alguns golens têm a habilidade de se congelarem no lugar, ficando parados como estátuas.
Ao fazê-lo, sua Armadura aumenta para 10 (e a Armadura contra dano do ambiente aumenta para 5), mas ele não pode realizar ações, incluindo ações puramente mentais. A menos que algo possa causar dano ao golem através da sua Armadura, ele permanece congelado indefinidamente.
Mesmo que um golem seja completamente destruído, os escombros da sua forma lentamente se remontam durante três dias, a menos que os escombros sejam esmagados até os grãos mais finos e espalhados pelas recursões.
Interação: A maioria dos golens é fúnebre e poucos se tornaram cruéis em seu isolamento, mas no fundo, todos são solitários.
Muitos estão cansados da sua existência de pedra, onde podem se mover, mas não podem sentir e desejam algum tipo de final derradeiro.
Uso: Feiticeiros poderosos ocasionalmente procuram golens para forçá-los a trabalhar através de magia ou com a promessa de libertá-los de suas longas vidas em troca de alguns favores. Tais golens são guarda-costas durões, mas, às vezes, a futilidade desse serviço sobrecarrega o golem e ele se volta contra o feiticeiro, se libertando das magias de dominação em sua fúria por ter a paz da morte negada.

Intromissão do Mestre: O PJ é agarrado pelo golem e toma uma cabeçada de 6 pontos de dano. O PJ deve forçar ou sair do apresamento ou continuará agarrado pelo golem

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

HIDRA 6 (18)

Uma hidra é uma predadora horrível com cinco ou mais cabeças. Diz a lenda que a primeira hidra foi formada quando uma seita de feiticeiros humanos que servia a Lotan foi morta e suas cabeças cortadas foram jogadas em um poço amaldiçoado. Alguns traços de magia maligna restavam naquelas cabeças, unindo as almas na forma de uma vida horrível que rastejou para fora três dias depois, como uma hidra.

Hidras caçam comida como feras regulares, mas seu prato favorito é a carne humana, exceto a cabeça. Cabeças sem mérito são deixadas para apodrecer, mas aquelas com informações ou perícias úteis são incorporadas na hidra. No início, tal cabeça pede e implora para ser libertada do horror da sua nova existência, mas, ocasionalmente, ela parece encontrar paz como parte do coletivo e se passa a ter vontade de experimentar a carne, assim como as outras cabeças.

Intromissão do Mestre: O PJ acerta a hidra e sua arma fica presa em uma massa de cabelos emaranhados.

Motivação: Fome de carne, cabeças humanas de alto valor
Habitat (Ardeyn | Magia): Terras Fronteiriças
Vitalidade: 24
Dano Causado: 2 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto
Modificações: Percepção como nível 7 devido às suas muitas cabeças; defesa de Velocidade como nível 4 devido ao tamanho.
Combate: A hidra é uma inimiga excecionalmente perigosa, considerando que todas as cinco cabeças podem morder simultaneamente os oponentes em alcance imediato. Se três ou mais cabeças coordenarem seu ataque, as cabeças fazem um ataque como uma criatura de nível 7, causando 12 pontos de dano.

A primeira hidra ainda existe em algum lugar de Ardeyn, tendo rastejado até um covil na Câmara da Noite, pesada com dúzias de cabeças. Hidras inferiores também podem acumular cabeças adicionais, mas quando chegam a dez ou mais, costumam descartar as cabeças em excesso, que se reúnem e rastejam para longe como uma hidra recém-"nascida".

Se um alvo humano for morto por uma hidra, a hidra regenera 5 pontos de vitalidade e ganha a cabeça do alvo como uma das suas próprias na rodada seguinte. Uma cabeça recém-adquirida continua com suas motivações anteriores, mas só pode fazer ações puramente verbais ou mentais.

As cabeças de uma hidra também possuem partes das habilidades anteriores, de quando ainda eram pessoas. Uma cabeça que não esteja envolvida em um ataque físico direto pode usar uma dessas habilidades, uma vez por rodada.

Interação: A hidra fala consigo mesma, quase excluindo a interação com outras criaturas sencientes. Muito raramente, a hidra barganhará, especialmente se isso significa abandonar um buffet de carne humana bem na sua frente em troca de uma recompensa futura.

Uso: Os PJs investigam uma ruina qefilim, esperando encontrar artefatos da guerra antiga entre Lotan e as Encarnações. Uma hidra viu os PJs entrarem e o seguiu através das estruturas destruídas em uma distância considerável, esperando que eles façam uma pausa ou fiquem distraídos antes de atacar.

Pilhagem: Hidras às vezes tem cifras amarradas e outros itens valiosos em seus cabeços. Uma hidra derrotada possui 1d6 cifras e 1d100 coroas.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

HIERARCA DA CAOSFERA 5 (15)

Um hierarca da Caosfera é um nativo desperto de uma recursão dos Baixios da Terra, geralmente Ardeyn, que ganhou poder sobre o próprio Strange. Esta influência permite que um hierarca navegue através do Strange em um relativo piscar de olhos ou expulsar um inimigo através do Strange, até um lugar onde ele nunca poderá encontrar o caminho de volta. Este poder foi adquirido a um preço. Hierarca da Caosfera se abstraíram tanto das suas personalidades anteriores que podem parecer e agir radicalmente diferente do que eram.

Motivação: Conhecimento e poder

Habitat (o Strange): Qualquer lugar, incluindo uma recursão em uma forma contextualmente adequada.

Vitalidade: 36

Dano Causado: 7 pontos

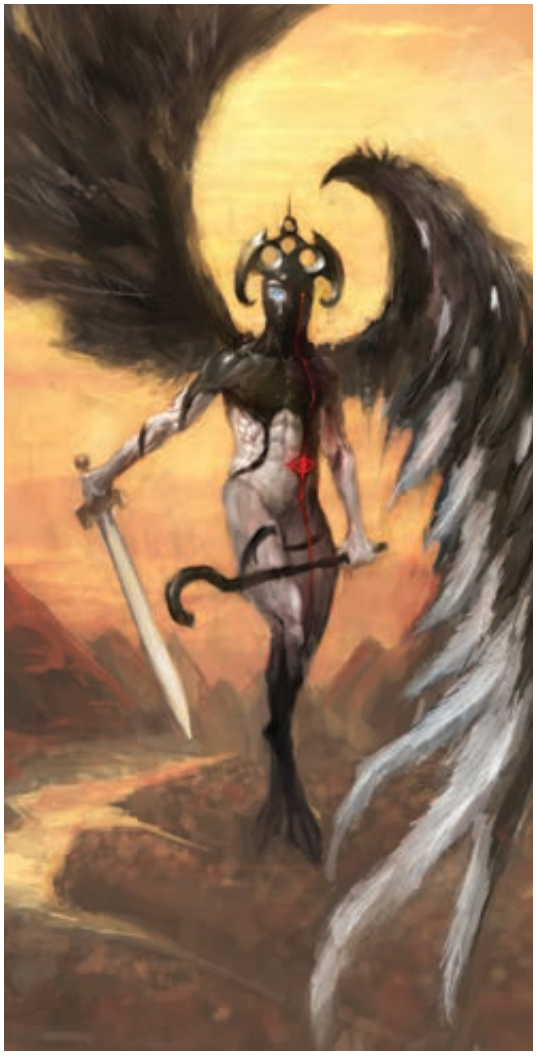
Movimento: Curto; longo enquanto voa

Modificações: Ataques feitos com artefatos como nível 7.

Combate: Um hierarca possui um ou mais artefatos que fornecem muitas opções de combate. Tal artefato pode permitir que o hierarca faça um ataque à distância de energia (eletricidade, fogo, magia, radiação ou outra força menos reconhecível) em alcance longo contra até três inimigos de uma vez.

Um hierarca também pode ter uma ou todas as habilidades abaixo, que exigem a ação do hierarca:

Banir: Um alvo que falhe em seu teste de defesa de Intelecto é jogado no Strange em uma direção aleatória e uma distância que exige 1d6 + 2 horas de trânsito para voltar, presumindo que ele possa achar o caminho de volta. A desorientação do efeito deixa a vítima inicialmente perdida no Strange e a alienação é aplicada.



Trespassar: O hierarca usa uma arma corpo a corpo para atacar todos os inimigos em alcance imediato com uma única ação. O hierarca pode fazer isso apenas uma vez a cada duas rodadas.

Runa da Vontade: Um alvo que falhe em um teste de defesa de Intelecto deve seguir as orientações audíveis do hierarca da Caosfera por até um minuto, enquanto puder ver o hierarca (que desenhou linhas fractais em sua carne para produzir o efeito).

Desaparecer: O hierarca pode desejar fugir e se "banir", embora, quando o faz, ele apareça perto de um local previamente preparado no Strange.

Interação: Hierarcas diferentes têm personalidades diferentes, mas a maioria é arrogante e indiferente em relação às necessidades dos outros — e essa arrogância é difícil de manipular. Um hierarca também pode ser incrivelmente manipulador se ver uma vantagem a ser adquirida através da interação e não do combate.

Uso: Um hierarca transladou para uma recursão ou para a Terra para ter acesso a um cofre contendo um tesouro em cifras. A descoberta da verdadeira natureza e do objetivo do hierarca acontece acidentalmente, talvez quando os PJs cheguem para pilhar o tesouro eles mesmos.

Pilhagem: Um hierarca tem 1d100 + 2.000 unidades de moeda adequadas para a recursão em que esteja, duas cifras e um artefato.

Intromissão do Mestre: *O hierarca usa sua habilidade de manipular a rede de matéria sombria para invocar um nezerek.*

Baixios da Terra, página 214

Nezerek, página 286

Alienação, página 216

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

HOMÚNCULOS DO TRAIDOR

"O Senhor de Megeddon tem muitos nomes. Para alguns, ele é a Guerra. Para outros, Legião. Para a maioria, ele é o Traidor. Entre si mesmos, ele é apenas Jason".

~uma passagem do Mito do Criador

Encarnações, página 162
O Traidor, página 178

Os poucos homúnculos que têm uma semelhança quase perfeita com o Traidor — seus tenentes claros — são translúcidos para que ninguém possa confundi-los (novamente) com ele. Ele quase foi substituído por uma cópia rebelde quando ainda fazia tenentes muito parecidos com si mesmo.

Intromissão do Mestre: *Um homúnculo verde que esteja anexado e se alimentando de um PJ é morto. Antes de morrer, ele tenta regurgitar um bolo de material asqueroso diretamente no PJ. (Se o material for injetado, a ferida fica verde, mas o PJ se sente bem no início. Depois, o PJ começa a experimentar alucinações grotescas e aleatórias. O efeito geralmente some sozinho após alguns dias.)*

A Encarnação da Guerra podia se dividir em milhares, se tornando o Exército de Ardeyn. Como este exército, os pensamentos da Guerra passavam simultaneamente em cada cópia de si mesmo e suas capacidades eram ampliadas a níveis sobre-humanos. Ele era — eles eram — deuses.

Quando a Guerra matou o Criador, as Encarnações perderam a maioria do seu poder, incluindo a Guerra (para sua surpresa e horror). A Guerra — que naquele momento se tornou conhecido como o Traidor — se recolheu para sua cidadela de Megeddon para cuidar de suas feridas e se reorganizar.

Embora imensamente enfraquecido, ele ainda tinha um eco das suas antigas habilidades. Com o tempo, ele criou um complexo abaixo da sua fortaleza conhecida como os Vasos de Corpos, que, em conjunto com o resto da sua antiga habilidade, permitiu que o Traidor compartilhasse sua alma novamente entre múltiplos corpos.

Como uma criatura mortal, o Traidor não tinha tanta alma para compartilhar. Os homúnculos que ele cria nos Vasos recebem apenas fragmentos. Assim, o Traidor só pode animar uma quantidade de homúnculos de cada vez - o suficiente para dar consciência bestial a várias centenas (os verdes), uma impressão de competência para cerca de uma centena (os vermelhos) e poderes parecidos ao seu a um número limitado (os translúcidos, também chamados de claros). O Traidor também presenteia seus homúnculos com outras surpresas, graças à personalização que os Vasos permitem.

HOMÚNCULO VERDE — 3 (9)

Um homúnculo com resquício de alma quase invariavelmente sai dos Vasos de Corpos com o cérebro de um besouro. Os verdes estão levemente acima dessa média e possuem uma aparência grosseira do Traidor em seus trajes de guerra, embora tenham apenas 1,5 metros (5 pés) de altura e somente uma ponta dos seus reflexos agressivos. Eles recebem uma personalização grotesca: uma segunda boca extensível. Geralmente, os verdes são feras e servem homúnculos de maior nível como bucha de canhão. Verdes podem entender comandos simples na Língua do Criador, mas não podem falar de forma inteligível, eles apenas gaguejam.

Um efeito colateral infeliz da criação dos homúnculos limita a quantidade de nutrição que podem absorver, por isso estão sempre famintos e comerão qualquer coisa. Se não forem vigiados, recorrerão até mesmo ao canibalismo.

Motivação: Fome de carne

Habitat (Ardeyn | Magia): Terras Fronteiriças, geralmente em grupos de cinco, na companhia de um homúnculo vermelho líder.

Vitalidade: 15

Dano Causado: 3 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Ações de furtividade como nível 1 devido a balbuciar quase constantemente; todas as perícias baseadas em conhecimento em nível 1.

Combate: O ataque de um homúnculo verde é repentino e surpreendente, apesar da gagueira. Sua mandíbula expele instantaneamente um probóscide que tem um segundo conjunto de mandíbulas na ponta, com a força de um golpe de lança. Se sua vítima falhar em um teste de defesa de Intelecto, o verde ganha a iniciativa e a dificuldade para se esquivar do seu ataque inicial aumenta em um passo.

Se um verde acertar um personagem vivo, a boca secundária se prende em uma mandíbula travada inquebrável.

A vítima é atrapalhada pela conexão e seus ataques contra o verde são modificados em um passo contra a vítima. Em cada rodada subsequente que o verde permanecer anexado, ele causa dano automaticamente. Este dano automático também ignora a maioria das formas de Armadura.

A única de soltar um homúnculo verde que esteja ativamente se alimentando é matá-lo.

Interação: Nenhuma interação possível além de violência ou intimidação. Homúnculos verdes podem ser intimidados até a fuga por uma exibição espantosa (assim como animais selvagens), como matar seu líder ou realizar outro feito impressionante ou inesperado.

Uso: Os PJs testemunham uma encomenda comercial de uma parte distante de Ardeyn cair por acidente. O recipiente se quebra para revelar vários homúnculos verdes, vorazes por sua longa jornada.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

HOMÚNCULO VERMELHO 5 (15)

Homúnculos vermelhos servem ao Traidor de várias formas, tendo a inteligencia e a iniciativa de um humano normal, ainda que levemente abaixo da média. Exceto pelo tom vermelho cereja da sua pele e armadura, os vermelhos se parecem muito com o Traidor, embora tenham apenas 1,65 metros (5 1/2 pés) de altura.

Motivação: Defender, executar as ordens o Traidor

Habitat (Ardeyn | Magia): Terras Fronteiriças, geralmente como parte de um esquadrão de três a cinco

Vitalidade: 27

Dano Causado: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Todas as perícias baseadas em conhecimento feitas para perceber emboscadas e ver os truques como nível 3.

Combate: Um vermelho ataca com armas, mas alguns têm o treinamento e os reflexos do Traidor. Um vermelho pode fazer dois ataques por turno e, uma vez em alguns minutos, pode expelir um bolo vermelho brilhante em um ponto que possa ver em alcance curto, que explode e causa 4 pontos de dano de ácido em todos os alvos em alcance imediato.

Quando um homúnculo vermelho é morto, ele explode dentro do alcance imediato, causando 5 pontos de dano a todos os alvos na área que fracassem no teste de defesa de Velocidade e 1 ponto de dano àqueles que tiverem sucesso.

O que faz os vermelhos potencialmente horripilantes é que, às vezes, eles assumem o semblante do Traidor: o homúnculo grita, se enrijece e depois se divide para revelar uma criatura terrível feita de órgãos. A face anuncia — EU POSSO TE VER! e surge, entrando no combate.

Interação: Um homúnculo vermelho segue suas ordens avidamente, mas pode ser enganado com uma trapaça esperta.

Uso: Um esquadrão de vermelhos, disfarçados por magia para parecerem um grupo de aventureiros, tenta sequestrar uma sábia local pelo seu conhecimento sobre uma antiga cidade qefilim e os PJs percebem.

Pilhagem: Frequentemente, um esquadrão de vermelhos terá uma ou duas cifras entre eles.

Intromissão do Mestre: *O homúnculo vermelho assume o semblante do Traidor. O semblante é uma criatura de nível 5 com 15 pontos de vitalidade, 3 pontos de Armadura e que pode voar uma distância curta em cada rodada. Em combate, o semblante faz um ataque de mordida em sua ação que causa 8 pontos de dano. O semblante dura 1d6 + 1 rodadas ou até ser morto.*

Ao atacar com grupos grandes de PNJ, o mestre é encorajado a usar a regra de enxame. Isso permite que o mestre faça um grupo de seis a dez criaturas iguais atacar em massa como uma única criatura que tem dois níveis a mais, causando o dobro do dano normal da criatura.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

JAGUADARTE 7 (21)

Foge do Jaguadarte, o que não morre!
Garra que agarra, bocarra que urra!
Foge da ave Fefel, meu filho, e corre
Do frumioso Babassura!
~Alice no País dos Espelhos por Lewis Carrol

Intromissão do Mestre: *Quando o PJ atinge o jaguadarte, ele ruge em uma fúria recém descoberta! A fúria renova o seu vigor (e restaura 15 pontos de vitalidade do jaguadarte).*

E enquanto estava em sussustada sesta,
Chegou o Jaguadarte, olho de fogo,
Sorrelfiflando através da floresta,
E borbulia um riso louco!
— Alice no País dos Espelhos por Lewis Carrol

Ouvir o linguajar borbulhante de três irmãos briguentos é, na melhor das hipóteses, desagradável. Na pior, poderia ser o sinal da aparência iminente do jaguadarte. Considerando como tal encontro seria desagradável, a melhor opção nesta situação é correr.

Devido aos modos frumiosos da criatura, ninguém vivo pode alegar ser um perito em seu habitat, comportamento e natureza. Isso não impede que as pessoas tentem descobrir por que as três cabeças — uma chamada Jaguadarte (pelo qual a criatura toda é conhecida), uma chamada Fefel e a última chamada Babassura — estão sempre tão nervosas entre si. Pelo menos uma coisa é clara: se alguém quer matar a fera ao cortar sua cabeça, a tarefa exigiria três decapitações, não uma.

Motivação: Desconhecido
Habitat (País das Maravilhas | Magia): Nos gramlivos
Vitalidade: 32
Dano Causado: 7 pontos
Armadura: 4, 15 contra fogo
Movimento: Curto; longo enquanto voa
Modificações: Defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho.
Combate: Cada uma das três cabeças do jaguadarte pode atacar um alvo diferente com uma mordida com a mesma ação. Como alternativa, o jaguadarte pode gastar sua ação para fazer dois ataques com garras, causando dano à sua presa ou agarrando-a. Nas rodadas subsequentes, o jaguadarte morde automaticamente a presa em suas garras frontais (deixando uma ou duas cabeças livres para morder os outros inimigos que ainda não foram pegos). A única ação física que uma vítima de tamanho humano presa na garra do jaguadarte pode fazer é tentar um teste baseado em Potência ou em Velocidade para escapar da criatura.
Uma vez a cada duas rodadas, o jaguadarte pode soprar calor (ou frio), causando dano em até dez alvos em alcance curto entre si e em alcance longo do jaguadarte. Mesmo se tiverem sucesso em um teste de defesa de Velocidade, os alvos ainda sofrem 1 ponto de dano de fogo (ou frio).
Interação: Um jaguadarte geralmente deixa de brigar com as outras cabeças para devorar uma presa, mas uma interação engenhosa poderia voltar o jaguadarte contra si, pelo menos por um tempo.
Uso: O covil do jaguadarte contém um tesouro de itens maravilhosos e talvez os PJs precisam de um deles em particular.
Pilhagem: 1d100 x 10 moedas de ouro, 1d6 + 1 cifras, possivelmente um artefato do País das Maravilhas.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

KRAY

Talos pálidos dividiam o cabelo do capitão, dobrados a partir da sua cabeça, procurando como dedos. O capitão não existia mais; ele foi consumido e usado como um vestido, o suficiente para gerar um kray. ~passagem do Mito do Criador

Há muito tempo, o Traidor mostrou a kray uma forma de superar as Sete Regras que mantém outros Strangers fora de Ardeyn em troca da sua ajuda. Desde então, estas criaturas atormentaram Ardeyn.

Como sementes inertes, kray podem às vezes entrar por conta própria, mas geralmente exigem que algum nativo da recursão os leve para dentro. Após um kray semente fazer a transição para a recursão, ele pode viajar pelo vento até encontrar um solo fértil. Neste caso, o solo fértil é uma criatura viva.

KRAY RÁPIDO — 3 (12)

Um kray semente que crie raízes em uma criatura viva precisa passar por uma gestação de apenas alguns minutos antes de expelir um kray rápido: parte lagosta, parte aranha, um pesadelo completo. O corpo de um kray rápido tem o tamanho de uma cabeça humana, mas, apesar do seu tamanho relativamente pequeno, a criatura é um predador amoral e destemido com um objetivo: devorar a carne da recursão na qual se encontra. Um kray rápido geralmente precisa comer muito antes da metamorfose e se tornar um kray drone maior.

Motivação: Fome de carne
Habitat (Ardeyn | Magia): Geralmente nas Terras Fronteiriças ou Vastidões Verdes, sozinhos ou em grupos de até dez
Vitalidade: 12
Dano Causado: 4 pontos
Armadura: 2
Movimento: Curto
Modificações: Defesa de Velocidade como nível 4 devido ao tamanho pequeno.
Combate: O principal modo de ataque de um rápido são suas pinças, que ele pode usar para atacar um único oponente em alcance imediato, mesmo que o rápido tenha movido em sua ação. Um rápido também tem um ataque de teia precursor do seu estágio de drone que pode ser usado uma vez a cada duas rodadas para atacar um alvo em alcance longo, causando 4 pontos de dano. Uma vítima atingida pelas teias de um kray rápido não pode se mover ou atacar fisicamente, mas pode gastar uma ação tentando se libertar (uma tarefa de Potência).
Interação: Um kray rápido não se comunica e tenta comer tudo que fale com ele. Antes de um rápido brotar, ele tenta fazer com que outros acreditem que o coro que reside ainda é a pessoa ou criatura que era antes.
Uso: Uma grande família de fazendeiros em terras remotas de Ardeyn foi infectada, todos menos um jovem garoto, que fugiu. Os PJs podem encontrar o garoto durante outra aventura e ouvir como os seus pais e irmãos "não são mais como costumavam ser". Isso é porque todos estão sendo usados por kray rápidos.

Intromissão do Mestre: *Um ou mais kray rápidos aparecem, nascidos de PNJs que ninguém percebeu que estavam infectados.*

Um grupo de quatro kray rápidos ou mais podem se concentrar em um único alvo e fazer um ataque como se fosse uma criatura de nível 5, causando 8 pontos de dano.

KRAY DRONE — 5 (15)

Quando um kray rápido come o suficiente, ele troca sua proteção externa (durante uma rodada) e, de um espaço muito pequeno para abrigá-lo, emerge um kray drone.

O torso de um kray drone é de tamanho humano, mas, quando de pé sobre suas muitas pernas, ele é duas vezes e meio mais alto do que um humano. As duas pinças fronteiras têm glândulas de teia em cada extremidade e podem lançar teias. Qualquer coisa totalmente envolvida pela teia dos kray é apagada da existência ou modificada de forma horrenda.

Motivação: Destruir recursões para a mãe da ninhada
Habitat (Ardeyn | Magia): Geralmente nas Terras Fronteiriças ou Vastidões Verdes
Vitalidade: 19
Dano Causado: 5 pontos
Armadura: 3
Movimento: Curto

Intromissão do Mestre: *O PJ entra em uma rede de teias de kray drones que não havia visto e fica preso.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Existem kray ainda maiores no Strange, mas, felizmente, estes tipos ainda não entraram em recursões conhecidas ao redor da Terra.

Mãe de ninhada kray, página 222

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 4 devido ao tamanho.

Combate: Um kray drone pode expelir uma saraivada de teias de cada uma das suas glândulas, atacando até duas criaturas em alcance curto como uma ação simples. Um ataque de teia causa dano e prende a vítima, que não pode fazer nada além de tentar se libertar. Em cada turno que a vítima fica presa na teia, ela sofre 5 pontos de dano por estar em um casulo.

Uma vítima morta na teia de um kray fica totalmente envolvida em um casulo. Se o casulo for aberto posteriormente, o que sobrou não se parece em nada com a vítima. Ele é apagado de Ardeyn ou modificado de alguma forma terrível (transformado em lama, pedra, em um enxame de kray rápidos, entre outros).

Interação: Um kray drone é inteligente, mas não consciente como um ser humano. Ele é capaz de enganar, fingir e até mesmo imitar a conversa para atingir um objetivo, mas não há mente no interior, apenas uma série complexa de impulsos e necessidades, todas as quais indicando para a destruição de qualquer recursão na qual estiver para abrir caminho para a kray mãe da ninhada planetívora.

Uso: Um kray drone está causando destruição em um bairro de uma cidade grande. Pedidos de ajuda vêm de todos os cantos.

Pilhagem: Às vezes, uma cifra ou duas podem ser liberadas do cadáver de um kray drone.

Krays são extensões vivas de algo que é muito grande e poderoso para conseguir entrar em Ardeyn: a kray mãe da ninhada, que é simplesmente uma planetívora. A kray mãe da ninhada espreita no Strange em uma região chamada apropriadamente de Nébula de Kray.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

KRO CAÇADOR 4 (12)

Os magos da Toca do Corvo podem causar muita confusão após terem acumulado poder suficiente na forma de moedas do corvo. Um mago com três baús de moedas do corvo, uma receita mística para criar caçadores e um suborno da Máfia do Bico pode transformar o cadáver de um kro recentemente morto em um kro caçador animado e bem perigoso.

Um bando de kro caçador responde aos comandos de qualquer um que segure sua coleira (criada ao mesmo tempo e pela mesma mágica usada para os kro caçadores). Muitas coleiras ficam nas mãos de mafiosos, mas, às vezes, coleiras de caçadores são dadas como presentes a senhores do crime visitantes ou são roubadas. Se uma coleira for destruída, o caçador ou bando ligado a ela ataca todas as criaturas próximas, sem distinção.

Um kro caçador não está realmente vivo. É um corpo animado e preservado com mágica. Sem a manutenção mágica fornecida por um mago da Toca do Corvo, ele se decompõe lentamente.

Motivação: Seguir comandos, fome

Ambiente (Toca do Corvo | Magia): Qualquer lugar, sozinho ou em bandos de até quatro

Vitalidade: 24

Dano Causado: 4 pontos

Movimento: Curto

Combate: Um kro caçador pode atacar simultaneamente um inimigo com duas garras.

Um caçador também pode vomitar uma massa de carne em decomposição e vermes do túmulo. O cheiro e a visão são tão horríveis que PJs que falhem no teste de defesa de Potência têm a dificuldade de todas as tarefas aumentadas em um passo.

Se o kro caçador atacar um PJ em alcance curto com seu vômito, o PJ deve ter sucesso em um teste de defesa de Velocidade para evitar ser atingido. PJs atingidos sofrem 4 pontos de dano de ambiente de necrose. Para cada rodada que o vômito permanecer no PJ, ele sofre outros 4 pontos de dano.

Um kro caçador tem a habilidade de seguir o odor de uma criatura desperta através das recursões, se a trilha tiver menos do que uma semana. Se o alvo desperto viajar através de uma recursão (ou da Terra) que não funcione sobre a lei da Magia, a trilha é desfeita.

Interação: Um kro caçador tem a inteligência de um animal, mas pode realizar ações mais inteligentes se estiver sob o controle próximo de um portador da coleira.

Uso: Um bando de kro caçadores ataca das sombras e flanqueia uma caravana comercial que tem interesses em uma recursão alternativa. Se os PJs não intervirem, o bando matará todos.

Pilhagem: A garganta aberta de um kro caçador contém um nódulo repugnante de carne em decomposição, poeira e vermes de túmulo, assim como uma pequena quantidade de moedas do corvo e possivelmente uma cifra.

Intromissão do Mestre: *Um ataque bem-sucedido em um PJ é de uma mordida, não de uma garra. O caçador vomita simultaneamente, o que, além dos outros efeitos descritos, lança vermes rastejantes sobre o ferimento. Pelo próximo minuto, o PJ sofre 1 ponto de dano do ambiente por rodada à medida que os vermes vão perfurando sua carne antes de morrerem.*

Toca do Corvo, página 242
Máfia do Bico, página 243
Kro, página 243

Alguém com prática em cavalgar um kro caçador — que tenha arreios e sela — faz todos os ataques corpo a corpo como se tivesse um nível a mais enquanto montado. Um caçador pode continuar a fazer seus ataques de vômito enquanto for uma montaria.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

LOBO UMBROSO 3 (9)

"Lobos umbrosos perseguem os espíritos dos mortos através da Câmara da Noite. Então achamos que estávamos seguros quando uma alcateia nos encontrou - não estávamos mortos. Aprendi com meu erro quando os lobos umbrosos derrubaram Davara, rasgaram seu espírito e o devoraram".

~Harran dos Exploradores da Lua Sombria

Intromissão do Mestre: *A alcateia derruba o PJ no chão e o segura até ele conseguir ter sucesso em um teste baseado em Potência de dificuldade 5 com sua ação. Todos os testes de defesa de Velocidade feitos pelo PJ são modificados em um passo em seu detrimento enquanto a alcateia o segura.*

Câmara da Noite, página 183

Lua da Morte, página 165

Um lorde da alcateia de nível 5 (vitalidade 18, Armadura 3) lidera as alcateias de lobos umbrosos. Sozinho, ele pode atacar como se fosse uma alcateia de quatro a seis lobos umbrosos normais (causando 5 pontos de dano que ignoram Armadura).

Lobos umbrosos devem ser temidos tanto pelos vivos quanto pelos mortos, considerando como eles gostam de almas, independente dessas almas ainda estarem habitando um corpo vivo ou não. Lobos umbrosos viajam em alcateias que anunciam sua presença com uivos que estremecem a alma e ecoam através dos túneis da Câmara da Noite e, quando a lua da Morte está cheia, em todas as planícies de Ardeyn.

Um lobo umbroso não se parece muito com um lobo - ele parece uma sombra opaca de um humano demoníaco faminto, se movimentando nas quatro patas, quase uma paródia cruel de uma criatura natural, com olhos de fogo branco.

Motivação: Fome de almas

Habitat (Ardeyn | Magia): Lobos umbrosos habitam a Câmara da Noite (e os complexos das tumbas), caçando em alcateias de seis a dez. Eles vão para o ar livre durante a lua cheia da Morte, que ocorre a cada trinta e três dias.

Vitalidade: 15

Dano Causado: 3 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Rastrear como nível 6.

Combate: Lobos umbrosos atacam com mordidas e seus ataques são de ruína espiritual (o que significa que podem atacar criaturas normais e insubstanciais sem penalidades). Uma alcateia de lobos umbrosos geralmente se anuncia com uivos terríveis antes do combate começar. Se uma possível presa escuta o uivo e falhar em um teste de defesa de Intelecto, os lobos umbrosos ganham a iniciativa em combate que comece na próxima hora. Se a vítima tiver sucesso no teste de Intelecto, a iniciativa é determinada normalmente. Quando os lobos umbrosos atacam como uma alcateia, de quatro a seis podem escolher uma única vítima e fazer um ataque como se fossem uma criatura de nível 5, causando 5 pontos de dano que ignoram Armadura, enquanto a alcateia começa a tirar a alma da vítima do seu corpo.

Se uma criatura viva (ou espírito animado) for morto por um lobo umbroso, o espírito é destruído para sempre, já que os lobos consomem a própria alma da presa.

Interação: Apenas membros da Corte do Sono têm uma esperança de lidar pacificamente com lobos umbrosos. Para todos os outros, eles são predadores cruéis e parcialmente sobrenaturais.

Uso: Quando a lua da Morte surge, uma alcateia de lobos umbrosos começa a uivar e, pelo som, estão chegando cada vez mais perto dos PJs.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

MACACO ALADO 3 (9)

O céu escureceu e um barulho grave foi ouvido no ar. Ouviu-se o farfalhar de muitas asas, muita algazarra e muitos risos, e o sol surgiu da sombra, mostrando a Bruxa Má cercada por uma verdadeira multidão de macacos dotados de imensas e poderosas asas no alto das costas.

~ O Mágico de Oz, por L. Frank Baum

Antes de serem escravizados, os Macacos Alados eram livres e não eram especialmente malignos, embora fossem travessos. Essa tendência os levaram à sua situação desagradável de longo prazo como escravos de quem for forte o suficiente para ter o item chamado o Capacete Dourado, atualmente nas mãos da Bruxa Má.

Como escravos da Bruxa Má, macaco alados são horrores que pegam viajantes na estrada, crianças em suas camas ou senhoras nos banheiros. Às vezes, as vítimas são levadas como cativos, em outras, são soltas de uma grande altura.

Motivação: Servir à Bruxa Má
Ambiente (Oz | Magia): Quase qualquer lugar, em tropas de cinco ou mais
Vitalidade: 12
Dano Causado: 3 pontos
Movimento: Curto; longo enquanto voa
Modificações: Defesa de Velocidade como nível 4 devido à rapidez.
Combate: Um macaco alado causa dano com suas garras ou mordida (embora alguns macacos alados tenham espadas ou outras armas corpo-a-corpo que causam 4 pontos de dano).

Um macaco alado também pode fazer uma "captura aérea" se estiver em alcance curto ou longo do alvo. O macaco retira o alvo do chão e o levanta a 15 metros (50 pés) no ar (ou tão alto quanto o espaço acima permitir). O que acontece depois depende da intenção do macaco alado. Ele poderia soltar o alvo no final do seu turno, de uma altura de 15 metros, causando 5 pontos de dano. Também pode atingir uma altitude maior em seu próximo turno e soltar a vítima de 46 metros (150 pés), causando 15 pontos de dano. Ou pode começar a voar para longe, levando o alvo como prisioneiro.

Um alvo sendo seguro por um macaco alado pode tentar se libertar com um teste de Potência ou Velocidade bem-sucedido, mas, é claro, sofre as consequências da queda que houver abaixo.

Interação: Macacos alados podem falar, mas geralmente ficam em silêncio. Mesmo se falarem, é só para explicar suas intenções. Eles não podem fazer coisas diferentes do que foram ordenados.

Uso: Uma tropa de macacos alados protege o destino padrão de translação na recursão de Oz e mata os intrusos ou os levam para a Bruxa Má.

Intromissão do Mestre: *Se dois macacos alados atacarem com sucesso o PJ na mesma rodada, cada um deles o agarra pelos braços e o levantam a 9 (60 pés) metros no ar. O PJ deve ter sucesso em um teste de Velocidade ou Potência com dificuldade 5 para se libertar dos dois macacos. Se não forem impedidos, os macacos voam para longe com o PJ ou o soltam de 30 metros (100 pés) de altura, no final do seu próximo turno.*

Quem tiver o capacete dourado (um artefato de nível 7 com um círculo de diamantes e rubis ao seu redor, e um teste de esgotamento de 1 em 1d100) pode invocar os macacos alados, que obedecem qualquer ordem dada. Mas ninguém pode comandar os macacos alados mais de três vezes.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

MARROIDE 6 (18)

Estas anomalias genéticas monstruosas tem o tamanho de veículos pequenos e parecem um pouco com criaturas que evoluíram de algo que começou a viver debaixo d'água. Marroides (também chamados de caçadores de medulas) produzem constantemente gotas de um fluido enzimático, mesmo quando não estão se alimentando.

Marroides começaram a existência como uma ferramenta que passou por engenharia genética. Projetada para amostrar passivamente o ambiente em busca do código genético, marroides passaram por mutação e negligências que deram origem a uma nova classe de criatura, uma que aparece, às vezes, em locais onde ocorreu dano à estrutura física de Ruk, mas sempre procurando por uma medula fresca para fazer a amostragem.

Motivação: Fome pela medula de criaturas vivas

Habitat (Ruk | Louca Ciência): Qualquer lugar de Ruk que tenha visto uma perturbação recente

Vitalidade: 23

Dano Causado: 6 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto; podem cavar na fundação sólida de Ruk com uma ação. Quando ele cava através do solo, o túnel se fecha logo em seguida, como uma ferida que se cura rapidamente.

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 5 devido ao tamanho.

Combate: Um marroide pode atacar com sua cauda esmagadora. Ele também pode lançar orbes enzimáticos do seu corpo, mirados para qualquer ponto em alcance longo, em uma taxa de um orbe por rodada. O orbe explode em alcance imediato. O caçador de medula pode escolher lançar tipos diferentes de orbes com cada ataque.

Ácido: Alvos que falhem em um teste de defesa de Potência sofrem 6 pontos de dano. Aqueles que tiverem sucesso ainda sofrem 1 ponto de dano do borrifo de ácido.

Entorpecedor: Alvos que falhem em um teste de defesa de Velocidade ficam parcialmente anestesiados por um minuto. Durante esse período, eles têm dificuldade em segurar objetos por causa dos dedos entorpecidos. Sempre que uma criatura usa um objeto segurado, ela deve primeiro ter sucesso em uma tarefa baseada em Velocidade ou soltar o item.

Névoa Cerebral: Alvos que falhem em um teste de defesa de Intelecto experimentam uma debilidade neurológica por um minuto que afeta os personagens como uma cegueira.

Um marroide, assim que derruba pelo menos um oponente, fica feliz em deixar o conflito de forma que possa abrir os ossos do seu oponente com golpes repetidos com a cauda e, depois, sugar a medula espinhal.

Interação: Alguns marroides que já obtiveram a medula de nativos inteligentes de Ruk podem acessar pedaços do conhecimento de suas vítimas. Se abordado com uma medula fresca, o marroide pode se dignar a transferir memórias através de um orbe de enzima criado cuidadosamente.

Uso: A Igreja da Encarnação acredita que um marroide específico possa ter dicas do Código Verdadeiro que não podem ser encontradas em outros lugares. A Igreja está procurando contratados para encontrar e capturar este marroide específico para estudos futuros.

Pilhagem: Às vezes, um ou dois orbes de enzima podem ser recuperados de um corpo de um marroide morto. Orbes recuperados podem ser arremessados para criar efeitos como aqueles descritos em Combate. Orbes de enzima recuperados têm validade de dois dias antes de se decomporem.

Intromissão do Mestre: *O PJ tem uma reação alérgica a um ataque de orbe de enzima. Além do efeito indicado, o PJ é afetado como se tivesse uma doença, os sintomas incluindo feridas inflamadas sobre o corpo que vazam fluidos. O fluido atrai outro marroide para investigar após três dias, caso a ferida não seja tratada.*

Igreja da Encarnação, página 197
Código Verdadeiro, página 192

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

MIRIANDE

A fidelidade com a facção Miriande é uma ótima forma de continuar com a cidadania de Harmonious, mas é preciso tomar cuidado. Se você fizer algo suspeito enquanto estiver fora de serviço, seu primeiro ato como um Miriande voluntário transformado pode ser começar a investigar o que você estava fazendo quando ainda era você mesmo.

~do Guia do Acervo para Operativos Despertos

Miriandes patrulham Harmonious, garantindo que os cidadãos e os convidados continuem seguros, que as posses da facção permaneçam intocadas e que as regras negociadas para a competição entre facções não sejam quebradas. A força é basicamente composta por voluntários que cedem suas mentes e corpos para a causa por algumas horas por semana. Fora de serviço, um miriande pode ser qualquer pessoa, até mesmo um PJ. Mas, quando é hora de entrar em patrulha (ou quando ativado remotamente para uma missão específica), o casulo biológico fundido do voluntário se ativa, transformando-o em uma crisálida de batalha.

Harmonious, página 196

MIRIANDE VOLUNTÁRIO 4 (12)

Indivíduos que compõem a força não são miriandes em tempo integral. São trabalhadores de turno que tem uma personalidade e aparência completamente diferentes quando não estão em patrulha. Mas, quando seu turno chega, o casulo biológico anexado se ativa, transformando uma pessoa comum em uma crisálida de batalha. Enquanto transformado, o miriande perde toda a noção da sua identidade anterior, se transformando em um ser hipervigilante, sem pena ou medo e incapaz de fazer algo que não seja obedecer à lei ao pé da letra.

Motivação: Aplicar a lei

Habitat (Ruk | Louca Ciência): Geralmente em Harmonious, patrulhando em grupos com quatro membros, às vezes sob o comando de um miriande veterano, outras vezes sozinho com um grupo de combatentes venenos como apoio.

Vitalidade: 17

Dano Causado: 4 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Tarefas relacionadas à percepção e detecção da verdade como nível 5.

Combate: O corpo de um miriande é uma arma - ele pode fazer dois ataques corpo a corpo com uma única ação, usando socos, joelhos, cotovelos, chutes ou cabeçadas. Também pode disparar um acelerador da matança de uma abertura elevada, montada no ombro com sua ação, atacando até quatro criaturas uma ao lado da outra dentro do alcance curto. Um miriande pode escolher entre causar 4 pontos de dano nos alvos ou "grudá-los" no lugar com uma espuma de retenção nível 5.

Interação: Um miriande de patrulha não fala, exceto para questionar suspeitos ou testemunhas. Às vezes, ele responde a perguntas, se a resposta for para explicar violações da lei. Um miriande também pode explicar que gastar o tempo de um miriande patrulheiro é contra a lei.

Uso: PJs novos em Ruk são interpelados por um miriande que os viu quebrando uma regra menor (ou maior!) de Harmonious.

Pilhagem: Um miriande derrotado retorna ao seu estado pré-miriande, que é de um nativo regular de Ruk que pode ter um bastão contendo 1d6 x 20 bits.

Intromissão do Mestre: *Um miriande ativa uma melhoria biológica, liberando um arco de energia contra o PJ. A arma do PJ entra em curto, trava ou quebra.*

O Miriande é uma facção, mas o mesmo nome é dado às crisálidas de batalha que compõem a força. Quando alguém fala sobre um miriande - especialmente com espanto ou medo em sua voz - geralmente está falando sobre uma crisálida de batalha defensora da lei específica, não sobre a facção.

MIRIANDE VETERANO 6 (18)

Um miriande veterano sobreviveu a anos de serviço e, neste tempo, se adaptou totalmente à sua forma de crisálida. Mesmo os interesses poderosos em Ruk devem pensar duas vezes antes de planejar desafiar as leis de Harmonious ou o Conselho Factol, a menos que desejem que um miriande veterano seja designado para levá-los à justiça.

Motivação: Aplicar a lei

Habitat (Ruk | Louca Ciência): Geralmente em Harmonious patrulhando sozinho, mas ocasionalmente liderando uma tropa de quatro miriandes voluntários.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Vitalidade: 36
Dano Causado: 6 pontos
Armadura: 3
Movimento: Curto; longo enquanto voa
Modificações: Tarefas relacionadas à percepção e detecção da verdade como nível 7.
Combate: Além de fazer dois ataques corpo a corpo como uma ação simples com qualquer parte do seu corpo, um veterano também pode disparar um acelerador da matança de uma abertura elevada, montada no ombro com sua ação, atacando até dez criaturas uma ao lado da outra dentro do alcance longo. Um miriande pode escolher entre causar 6 pontos de dano nos alvos ou "grudá-los" no lugar com uma espuma de retenção nível 7.

Um miriande veterano pode acessar uma camada de "segurança" especial da Canção Global na qual todas as criaturas de Ruk (e todos os PJs que transladaram para Ruk) estão conectadas. Quando o miriande o faz, todas as criaturas selecionadas em alcance curto que fracassem no teste de defesa de Intelecto são tomadas pelo arrependimento por suas ações: elas caem de joelhos e abaixam suas defesas por até um minuto. Um PJ pode tentar um novo teste de defesa de Intelecto a cada rodada para se libertar do efeito. O efeito também é quebrado se o miriande atacar o PJ "rendido" um ou dos seus aliados (os dois ataques acertam automaticamente e causam 2 pontos adicionais de dano).

Interação: Veteranos têm mais liberdade de interagir com os outros e podem até mesmo conversar sobre temas amenos, mas fazem isso apenas para atingir um objetivo ao interrogar uma vítima ou suspeito em potencial.
Uso: Uma grande alteração dentro ou nos arredores de Harmonious pode atrair a investigação de um miriande veterano.
Pilhagem: Um veterano derrotado não se transforma de volta para sua forma não miriande. Ele pode ter uma ou duas cifras não relacionadas ao combate.

Intromissão do Mestre: *Um PJ afetado pela rendição de um veterano não se rende. Em vez disso, ele fica marcado com o rótulo de INFRATOR de forma que qualquer um sensível à Canção Global possa sentir. O rótulo dura três dias.*

Se o tempo ou as circunstâncias forem urgentes, Miriandes veteranos têm a autoridade de julgar e sentenciar aqueles que violaram as leis de Ruk, mas, caso contrário, levam os criminosos de volta para a sede da facção Miriande para o processamento.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

MONITOR 5 (15)

Monitores são remanescentes dos Qefilim do Silêncio que se esconderam quando a Encarnação do Silêncio desapareceu. Agora eles existem como fantasmas, assombrando o mundo, esperando no silêncio que já possuem. Eles são desconectados de todas as outras organizações, esperando um sinal da Encarnação do Silêncio que pode nunca vir.

Nem todos os qefilim de ordens ancestrais tinham a mesma aparência, apesar das semelhanças que os qefilim da Corte da Moeda, do Batalhão Livre e da Corte do Sono compartilham. Poucos sobreviventes dessas outras ordens continuam visíveis em Ardeyn e aqueles que são vistos são ocasionalmente considerados algo totalmente diferente. Este é o caso dos Qefilim do Silêncio. De acordo com a sabedoria comum, os monitores não são vistos em mais de um século. A verdade é que eles foram vistos, mas não reconhecidos.

Motivação: Informações
Habitat (Ardeyn | Magia): Qualquer lugar
Vitalidade: 30
Dano Causado: 5 pontos
Movimento: Curto
Modificações: Ações de furtividade como nível 8, percepção como nível 7.
Combate: Um monitor é sempre furtivo. Mesmo em plena luz do dia, ele pode invocar sua luz mítica para escurecer a área ao redor e fornecer uma sombra na qual ele possa entrar.
Se detectado, um monitor prefere evadir de um encontro em vez de interagir ou se envolver em um conflito. Às vezes, contudo, o que o monitor vê o enfurece além da sua habilidade de ser um observador imparcial. Quando isto acontece, uma criatura em distância curta deve fazer um teste de defesa de Intelecto ou ficar parada no lugar por uma rodada. Este efeito é o resultado da rajada de paralisia psíquica, que não é uma ação para o monitor. Durante a paralisia, o monitor foge. Como alternativa, a rajada pode dar ao monitor uma vantagem significativa se ele decidir atacar, já que seus chifres acertam automaticamente um alvo preso e causam 2 pontos de dano adicionais. Depois de uma criatura ser alvo da rajada paralisante psíquica do monitor, o alvo não pode ser afetado novamente por várias horas. Um monitor pode modificar sua rajada psíquica para causar dano. Quando o faz, ele ataca até dois alvos separados em alcance curto como uma ação, causando 3 pontos de dano de Intelecto (que ignora Armadura).
Interação: Em circunstâncias normais, um monitor foge quando percebe que foi visto. PJs especialmente carismáticos podem induzir um monitor a fazer uma ação diferente de simplesmente assistir. (E existe o rumor de pelo menos um monitor que enlouqueceu esperando pela volta da Encarnação do Silêncio - este monitor, chamado Kamud, trabalha como um caçador de recompensas.)
Uso: Durante uma tensa negociação com um grupo de bandoleiros, um sirrush ou outra ameaça, um dos PNJs percebe a sombra de um monitor observador. O PNJ pode presumir que os PJs estão agindo de má fé e atacar os personagens, o monitor ou ambos.
Pilhagem: Muitos monitores carregam um equipamento especial para observar e pelo menos alguns poucos carregam um artefato conhecido como o monóculo do monitor. Muitos geralmente carregam uma ou duas cifras com eles.

Intromissão do Mestre: *O monitor analisa o ponto fraco de um PJ, de forma que todos os ataques contra esse PJ causam 3 pontos de dano adicionais.*

Qefilim do Silêncio, página 163
Encarnação do Silêncio, página 163
Corte da Moeda, página 163
Batalhão Livre, página 287
Corte do Sono, página 184

Monóculo do monitor, página 187

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

NEZEREK 5 (15)

O nezerek é um predador do Strange. Ele dorme em tocas escavadas no fundamento, mas passa a maioria da sua existência surfando as correntes fractais, caçando novas experiências. É quase como se fosse um componente natural da rede de energia escura até ele ajustar suas superfícies tipo asas para surgir do trânsito, se revelando como algo mais perigoso do que um projeto elaborado. Um nezerek é uma fera predatória com quase 9 metros (30 pés) de comprimento de uma ponta da asa na outra, embora suas antenas possam se prolongar ainda mais.

Um nezerek não é um planetívoro, pois parece se contentar em ficar no Strange, e suas habilidades são bem menos extremas. Por outro lado, ele é compelido por descobrir novas experiências e conhecimentos e, para ganhar tal experiência, costuma assimilar tudo de novo com o que entra em contato, especialmente criaturas vivas.

Motivação: Conhecimento, novidades
Habitat (o Strange): Qualquer lugar
Vitalidade: 36
Dano Causado: 5 pontos
Movimento: Curto enquanto voa
Modificações: Ataca como nível 6; defesa de Velocidade como nível 3 devido ao tamanho.
Combate: Um nezerek usa suas antenas fractais para atacar até dois alvos em alcance longo em seu turno, causando 5 pontos de dano do ambiente em cada. O corpo de um PJ atingido por uma antena parece se "desfazer" nas extremidades, sangrando material fractal. Quase metade do material é perdido para o vácuo, mas a outra metade é absorvida pelo nezerek (o que restaura 2 pontos de vitalidade).

Considerando o comprimento das antenas do nezerek, um inimigo pode escolher atacá-las ao invés do corpo principal. Um ataque contra uma antena é feito como se o alvo fosse de nível 6, com 1 ponto de Armadura e 10 de vitalidade. Se uma antena for destruída, a criatura precisa de duas rodadas para regenerar uma nova.

Se um nezerek for morto, ele começa a se "desfazer" como suas vítimas, jogando resíduo fractal em todas as direções.

Todas as criaturas em alcance curto sofrem 5 pontos de dano do ambiente da inundação.

Interação: Um nezerek não é automaticamente hostil e pode simplesmente passar planando pelos PJs, embora esteja obviamente ciente sobre eles. Qualquer tentativa de interação por parte dos PJs rapidamente muda sua atitude de indiferença para predação.
Uso: PJs viajando no Strange por um período prolongado podem perceber um nezerek planando de longe.
Pilhagem: A forma desfeita de um nezerek possui 1d6 cifras.

Intromissão do Mestre: *Uma antena bate em uma das cifras do PJ, que é absorvida pelo nezerek, restaurando 6 pontos da sua vitalidade.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

QEPHILIM

Sete ordens de qefilim já viveram em Ardeyn. Vários tipos ainda existem, incluindo os qefilim do Batalhão Livre e os juízes umbrosos da Corte do Sono.

MERCENÁRIOS DO BATALHÃO LIVRE 3 (9)

Os qefilim do Batalhão Livre servem como mercenários ao redor de Ardeyn, geralmente se comprometendo a causas que servem aos objetivos da civilização e da preservação de Ardeyn, como um repúdio à Traição (quando seus ancestrais serviam à Guerra). Como um mercenário, um qefilim do Batalhão Livre é geralmente parte de uma companhia, mas também pode estar trabalhando sozinho como um guarda de caravana, vigiando um portão da cidade, protegendo a casa de um mercador contra ladrões, agindo como um soldado de linha em um exército maior ou trabalhando com algo parecido.

Diferente de muitos mercenários ou até mesmo dos guardas regulares contratados, os mercenários do Batalhão Livre são mais preocupados com a legalidade ou moralidade fundamental de um serviço particular que é pedido. Se um mercenário acreditar que seu comando é injusto, tal comando pode ser recusado.

Motivação: Corrigir erros
Habitat (Ardeyn | Magia): Quase todos os lugares, geralmente em companhias de dois a oito.
Vitalidade: 9
Dano Causado: 5 pontos
Armadura: 2
Movimento: curto
Modificações: Percepção como nível 4.
Combate: Os qefilim do Batalhão Livre geralmente atacam com espadas ou arcos. Com mente militar, eles sabem que estar em maior número do que o inimigo é geralmente o suficiente para derrotá-lo e não são contra chamar reforços.
Interação: Um mercenário do Batalhão Livre, diferente do mercenário comum, se sente obrigado pelo contrato, mesmo em face de ofertas melhores. Por causa dessa lealdade, os PJs verão que é difícil dissuadir tal mercenário e, de fato, um mercenário reagirá de forma muito ruim se receber um suborno ou sentir que estão contando uma mentira. Por outro lado, um mercenário sem contrato pode estar disposto a ajudar um PJ em troca de todas as condições padrão da contratação, incluindo a remuneração bônus e cobertura para funeral.
Uso: Mercenários do Batalhão Livre não são uma visão desconhecida em Ardeyn. Para os personagens jogadores, os mercenários do Batalhão Livre são ocasionais aliados e obstáculos. Às vezes, um mercenário específico acaba se tornando um tenente ou capitão em exércitos permanentes maiores e esses mercenários de alto posto lideram grupos de guerreiros normais (criaturas de nível 2).
Pilhagem: Qualquer mercenário do Batalhão Livre tem 1d6 coroas além das suas armas, armadura média e equipamentos básicos.

Intromissão do Mestre: *Mais dois mercenários aparecem para ajudar seus companheiros em batalha.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

JUIZ UMBROSO 4 (12)

Intromissão do Mestre: *O juiz umbroso instala em um PJ um espírito sob o controle do juiz. A cada turno, o PJ pode fazer um teste de defesa de Intelecto com dificuldade 4 para expulsar o espírito da possessão. Se falhar no exorcismo do espírito, o PJ ataca seu aliado mais próximo naquele turno.*

Corte do sono, página 184

Câmara da Noite, página 183

Lotan, página 162

Um juiz umbroso é um qefilim da Corte do Sono responsável por julgar as almas na Câmara da Noite. Um juiz umbroso às vezes surge nas Terras do Dia ou nas Terras Fronteiriças, procurando agentes de Lotan, necromantes renegados da Corte do Sono ou espíritos perdidos.

Qefilim da Corte do Sono geralmente escondem suas características sob mantos, armaduras rúnicas ou elmos decorados. Alguns portam os pesos de uma balança, que usam para determinar quanto pecado está pesando em uma alma.

Motivação: Proteger a alma dos mortos; matar agentes de Lotan
Habitat (Ardeyn | Magia): Quase qualquer lugar, seja sozinho ou em conclaves com até três
Vitalidade: 23
Dano Causado: 4 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto
Modificações: Tradição de Ardeyn como nível 7.
Combate: Juízes umbrosos conhecem magias e geralmente usam artefatos e outros amuletos que podem dar habilidades ofensivas e defensivas. Ao invés de atacar com armas mundanas, eles usam feitiços de morte, maldições e chicotes espirituais.

Um juiz umbroso pode fazer uma das seguintes ações: ser carregado por um espírito servo, que confere ao juiz a habilidade de voar em uma distância curta a cada rodada, receber +4 na Armadura por dez minutos quando um espírito envolve o juiz umbroso como um manto, ou fazer perguntas ao espírito de uma criatura recentemente morta para aprender seus segredos.

Interação: Juízes umbrosos geralmente só estão preocupados com seus próprios deveres e obrigações, o que significa que costumam ignorar as petições daqueles cujos objetivos não combinem com o desejo atual do juiz. É possível que um negociador esperto consiga chamar a atenção de um juiz e convencê-lo que seus objetivos estão alinhados, fazendo uma aliança de curto prazo.

O juiz provavelmente pedirá a ajuda dos PJs em algo para testar sua sinceridade antes de concordar com qualquer coisa.

Uso: Juízes umbrosos encontrados fora da Câmara da Noite geralmente estão procurando pistas sobre um espírito que escapou, buscando um necromante renegado ou indo até o local de cópias proibidas dos vários Evangelhos de Lotan. Um juiz umbroso pode procurar um PJ para responder uma pergunta sobre um desses problemas ou acusar o PJ de ser cúmplice dos mesmos.

Pilhagem: Um juiz umbroso tipicamente tem 3d100 coroas, 1d6 cifras, um artefato e uma ampla variedade de ferramentas. O qefilim também pode ter outros equipamentos normais.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

SARK 4 (12)

Os sark são qefilim degradados e grosseiros que se desencaminharam durante a Era Mitológica, motivo pelo qual eles também são chamados de Qefilim Perdidos e a Oitava Família. Selvagens animalescos, os sark são movidos por fome, desejo, fúria e medo. Considerando como essas motivações imitam bastante os pecados descritos pelas Encarnações, muitos acreditam que os sark são extensões do mal de Lotan que se manifesta no mundo.

Sark mal poderiam ser confundidos com qefilim, embora eles se pareçam com os Qefilim da Guerra se estes renunciassem à limpeza, roupas que não fossem feitas de couros e escalpos de suas vítimas e qualquer sinal de sanidade. Os sark vivem para caçar outras criaturas e usam de muita crueldade e dor no processo.

Apesar do seu jeito selvagem, eles ainda têm algo das suas raízes qefilim, o que significa que podem ser espertos e preparar armadilhas sagazes.

Motivação: Fome, desejo, fúria e medo

Habitat (Ardeyn | Magia): Os sark convivem em grupos pequenos de três a seis, geralmente em áreas arborizadas ou regiões rochosas e montanhosas nas Terras Fronteiriças e nas Terras do Dia. Alguns bandos também habitam a Câmara da Noite.

Vitalidade: 17

Dano Causado: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Furtividade como nível 5.

Combate: Sark usam garras ou mordem sua presa, embora alguns indivíduos possam usar armas, especialmente armas pesadas, armas de ataque a distância e, em ocasiões muito raras, artefatos. Ao usar garras ou mordidas, um sark pode prender a vítima em vez de causar dano com um ataque bem-sucedido. A vítima presa pode tentar fugir (um teste baseado em Potência) no seu turno. Tanto o sark que agarra quanto o oponente agarrado são alvos fáceis para outros combatentes. A dificuldade dos ataques feitos contra eles é modificada em dois passos a favor do atacante.

Alguns sark retêm um reflexo da sua luz mítica ancestral. Tais sark podem ocasionalmente invocar habilidades psíquicas contra uma vítima em alcance longo que falhe no teste de defesa de Intelecto. Em um ataque bem-sucedido, a vítima fica congelada de horror por uma rodada, dominada por um vislumbre da mente selvagem do sark e das lembranças das atrocidades que ele cometeu.

Interação: Muitos sark se degeneraram tão completamente que não falam mais a Língua do Criador e a interação com eles não é diferente da interação com feras. Os poucos que conseguem falar podem ser levados a fazê-lo se as recompensas (comida, geralmente) forem boas o suficiente.

Uso: Os PJs, viajando através dos ermos, encontram um local - talvez uma caverna ou uma velha ruína - que parece um abrigo seguro. O local é, na verdade, o covil de um bando de sark.

Pilhagem: Um bando pode ter 2d6 coroas e talvez uma cifra entre elas. Líderes do bando podem ter cifras próprias ou até mesmo um artefato.

Intromissão do Mestre: *O sark invoca uma habilidade atávica de luz mítica e arremessa uma lança de luz mítica contra um personagem em alcance longo que causa 4 pontos de dano e cega o PJ por uma rodada.*

Se um covil grande o suficiente for encontrado, às vezes vários bandos de sark vivem juntos, formando um tipo de "superbando", como aquele na Fenda Sark nas Vastidões Verdes.

Língua do Criador, página 164

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

SEM·ALMA 8 (24)

Um humano ou qefilim que use uma feitiçaria necromântica específica para remover completamente sua própria alma sem se matar (esta última parte é a mais difícil do processo) se torna um sem-alma. Um sem-alma parece ser uma criatura viva - até mesmo respira, come e dorme - mas, mesmo assim, é considerada uma criatura morta-viva pois é reanimada automaticamente sempre que morre, de volta à saúde perfeita todas as vezes. Muitos sem-almas viveram por centenas de anos, acumulando mais e mais magias terríveis e poderosas a cada ano, aumentando seu domínio sobre conhecimentos ancestrais, segredos de eras anteriores e magias ofensivas.

Embora poderosos, sem-almas não são divinos, nem feitos para viver para sempre. Quanto mais tempo um sem-alma sobrevive, mais errático e diretamente insano ele fica. Muitos se tornam megalomaníacos, o que geralmente leva à sua derrocada. Alguns se tornam idiotas babões, com brilhos ocasionais do poder mágico. Aqueles que viveram por mais tempo são os que se afastaram da sociedade normal e encontraram um lar em uma cidadela ancestral, ruína de qefilim, lua ou escolho ao longo das Terras Fronteiriças.

Intromissão do Mestre: *O ataque do sem-alma derruba o personagem e estilhaça sua arma, escudo ou armadura.*

Motivação: Imprevisível
Habitat (Ardeyn | Magia): O lar oculto de um sem-alma pode ser em qualquer lugar.
Vitalidade: 39
Dano Causado: 8 pontos
Movimento: Curto; longo enquanto voa
Combate: A maioria dos sem-almas pode atacar com raios de energia de decomposição de carne contra alvos individuais em alcance longo ou emitir um pulso necrótico que ataca todos os PJs selecionados em alcance curto. Sem-almas podem voar quando se movimentam e podem ficar invisível a cada rodada que gastarem sua ação se concentrando para ficarem ocultos. Sem-almas individuais também podem ter aprendido magias únicas que fornecem habilidades adicionais. Por exemplo, alguns sem-almas aprenderam como escravizar espíritos poderosos ou criar golens. Finalmente, um sem-alma também pode usar uma variedade de cifras e artefatos de Ardeyn, tanto ofensiva quanto defensivamente.

Dizem que a feitiçaria necessária para transformar uma criatura viva em um sem-alma foi criada por Lotan e que a alma desalojada passa, na verdade, para a posse do Pecador, aumentando o poder de Lotan com cada sem-alma criado. Se for verdade, cada sem-alma é uma rachadura na prisão de Lotan.

Independente das outras habilidades, todos os sem-almas podem tentar se alimentar da alma da criatura alvo para aumentarem seu poder. Quando o fazem, se concentram em um oponente que possam ver ao fazer qualquer tipo de ataque. Qualquer dano causado no inimigo selecionado pelo sem-alma aumenta em 4 pontos adicionais. O sem-alma restaura o mesmo número de pontos à sua vitalidade. Este ataque permite, às vezes, que o sem-alma descubra informações sobre o alvo ao mesmo tempo.

Se for morto, o sem-alma volta à vida e com vitalidade completa sete dias após sua morte, a menos que seus restos sejam queimados nesse meio tempo. Se seus restos forem queimados, o sem-alma morre de verdade.

Interação: Sem-almas tentam manter sua situação de "mortos-vivos" em segredo, considerando o estigma de entregar a alma à Lotan. Mais importante para a maioria dos sem-almas é manter seu poder de ressurreição em segredo. Um oponente que não queime um sem-alma derrotado é um inimigo que ajuda a espalhar uma mentira útil.

Uso: Quando os PJs invadem o que parece ser uma tumba ancestral qefilim vazia, eles veem símbolos inquietantes de necromancia pintados no piso e nas paredes. Se continuarem, um sem-alma (ou seus guardiões) aparecerá para matar os intrusos.

Pilhagem: O refúgio interno de um sem-alma derrotado pode ter 10d100 coroas, 1d6 + 3 cifras e pelo menos um artefato.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

SHOGGOTH 7 (21)

Era uma coisa terrível, inacreditável, mais vasta do que qualquer trem subterrâneo — um montão informe de bolhas protoplásmicas, ligeiramente luminosa e com miríades de olhos temporários, que se formavam e se desfaziam como pústulas de luz esverdeada em sua fachada que enchia o túnel e investia contra nós, esmagando os frenéticos pinguins e deslizando sobre o piso reluzente que ele e os de sua espécie haviam deixado horrendamente livre de qualquer grão de pó.

~ Nas Montanhas da Loucura, de H.P. Lovecraft

Shoggoths possuem tamanhos variados, mas os menores têm 3 metros (10 pés) de comprimento, pelo menos. Eles são o produto de uma bioengenharia incrivelmente avançada de uma raça estranha de um passado distante. Predadores cruéis e furiosos, são temidos por qualquer um que tenha ouvido falar dessas criaturas raras (ou que as encontraram e, de alguma forma, sobreviveram para contar a história).

Motivação: Fome de carne

Habitat (Innsmouth | Magia ou Louca Ciência): Qualquer lugar

Vitalidade: 35

Dano Causado: 10 pontos

Movimento: Longo

Modificações: Defesa de Velocidade como nível 6 devido ao tamanho.

Combate: Shoggoths criam gavinhas e bocas e elas se espalham em suas formas largas e amorfas, permitindo que eles ataquem todos os inimigos em alcance imediato. Aqueles atingidos pelo ataque do shoggoth são agarrados e envolvidos pelo corpo gelatinoso e fluido da coisa e sofrem dano em cada rodada até conseguirem se libertar (e eles não podem fazer outra ação física enquanto estiverem presos). Além disso, em cada rodada de aprisionamento, um objeto em posse da vítima é destruído pelos fluidos asquerosos do horror amorfo.

Shoggoths regeneram 5 pontos de vitalidade por rodada. Eles têm 10 pontos de Armadura contra fogo, frio e eletricidade.

Interação: Não é possível ponderar com um shoggoth.

Uso: Os PJs encontram uma estrutura ancestral de metal e pedra. Ao andar através dela, eles percebem que todas as superfícies estão limpas de sujeiras e detritos. Logo descobrem o porquê - um shoggoth se contorce através dos salões, absorvendo tudo o que toca (e preenche as passagens enquanto se move, do piso ao teto, parede a parede).

Pilhagem: Dentro de um shoggoth, é possível encontrar uma cifra ou uma relíquia do Strange.

Intromissão do Mestre: *O personagem é envolvido pelo shoggoth, seus equipamentos são espalhados através da forma ondulante da coisa e seu corpo é virado de cabeça para baixo, de forma que a dificuldade das tentativas de escapar é aumentada em um passo.*

Innsmouth, página 253

Existem rumores sobre pouquíssimos shoggoths especialmente inteligentes que reduzem intencionalmente suas massas e aprenderam a assumir a forma de humanos para que possam se integrar à sociedade (e caçar humanos no seu tempo livre).

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

SIRRUSH 5 (15)

Esta criatura de 6 metros (20 pés) de comprimento parecida com um lagarto é protegida por escamas amarelas claras. Uma criatura híbrida, as pernas traseiras de um sirrush parecem com a de uma águia, com garras impressionantes, mas suas pernas da frente são leoninas. Sua cauda é longa e sinuosa, assim como o seu pescoço. A cabeça de um sirrush tem uma crista brilhante que se abre para impressionar criaturas menores e levá-las à reverência.

Motivação: Fome pela adoração ou outra emoção forte

Habitat (Ardeyn | Magia): Cidades quase medianas e maiores, solitários ou em pares

Vitalidade: 28

Dano Causado: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Engana como nível 6; defesa de Velocidade como nível 4 devido ao tamanho.

Combate: Quando um sirrush abre sua crista (uma ação), os alvos que ele seleciona em alcance curto sentem uma sensação irresistível de fascínio, medo ou amizade — o que o sirrush escolher — até o sirrush fechar sua crista novamente (outra ação). Enquanto o sirrush mostra seu esplendor emplumado, ele só pode se mover em uma distância imediata.

PJs afetados pela crista devem fazer um teste de Intelecto para tentar atacar o sirrush. A falha significa que o personagem não pode atacar a criatura nesta rodada e a dificuldade de se defender contra o sirrush aumenta em dois passos da próxima vez que o sirrush atacar.

O efeito de fascínio/medo/amizade é um efeito passivo após a crista ser aberta, mas o sirrush pode usar sua crista mística mais ativamente. Neste caso, o sirrush faz um ataque psíquico contra um único personagem em alcance longo, causando 4 pontos de dano de Intelecto (que ignora Armadura) e o deixando atordoado por uma rodada.

Se o sirrush tiver um artefato, possivelmente usará o item em combate. Um sirrush também pode atacar fisicamente com suas garras e mordida.

Interação: Um sirrush que tenha algum tempo para trabalhar seu lado de "deidade menor" pode realmente acreditar que tem sua própria divindade. Se um sirrush ficar em um local específico por muito tempo, o templo ou santuário que habita provavelmente também será cuidado por sacerdotes, guardas e outros funcionários que explicariam aos PJs como devem interagir com a divindade (de forma respeitosa e possivelmente trazendo oferendas vastas). Um sirrush que seja adorado como uma divindade pode ser útil para os PJs se eles vierem com uma pergunta ou um pedido, mas, se for chamado de farsante, ele reage violentamente.

Uso: Os PJs visitam um novo local e são convidados a prestar respeitos em um santuário local, onde uma divindade se manifesta às vezes para responder perguntas e, em troca, aceitar oferendas.

Pilhagem: O refúgio interno de um sirrush derrotado pode conter o equivalente a várias semanas de alimentos, 3d100 coroas, uma ou duas cifras e possivelmente um artefato.

Intromissão do Mestre: *Um personagem que seja especialmente sensível ao efeito psíquico da transmissão de fascínio ou amizade do sirrush fica tão confuso que não ataca o sirrush em sua próxima rodada, atacando outro PJ em vez disso.*

Um sirrush é uma criatura mágica e tira uma parte essencial da sua dieta dos sentimentos de outras criaturas em relação a ele. Dependendo do sirrush específico, tais sentimentos podem ser medo, amizade ou, o melhor de todos, veneração.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

SOMBRIO

Sombrios são os "fantasmas" do Strange. Uma ausência com uma semelhança de forma e uma fome sem formato, um sombrio imita o que se alimentou e apagou da resistência por último. A maioria dos sombrios encontrados dentro e ao redor dos Baixios da Terra têm silhueta humanoide. Eles podem ser uma forma de vida criada em uma ficção alienígena, as "memórias psíquicas" das recursões consumidas que foram tiradas em uma meia-vida torturada própria ou algo que ainda será descoberto por recursores.

Apesar das regras que cercam o Stranger, sombrios podem às vezes e infiltrar em uma recursão para se alimentar dos nativos. Seja nas profundezas da rede de energia escura ou nas ruínas de um porão bombardeado em Cataclismador, uma área de escuridão espacial pode ser um enxame de sombrios esperando para se alimentar.

SOMBRIO MENOR 2 (6)

Sombrios menores têm tanta substância e são tão perigosos quanto as sombras normais, mas quanto mais sombrios se reúnem em um conjunto, maior a sua força combinada (e maior a chance de um ladrão aparecer). Sombrios menores são atraídos por criaturas vivas assim como mariposas são atraídas pela luz, mas apenas se houver vida por perto. Caso contrário, eles se reúnem nos cantos escuros do Strange, especialmente ao redor de relíquias arruinadas e perdidas de civilizações devoradas.

Motivação: Fome de vida, cor e substância

Habitat (o Strange): Qualquer lugar não perturbado, geralmente em enxames de cinco ou dez, mas às vezes mais.

Vitalidade: 6

Dano Causado: 2 pontos

Movimento: Imediato em combate; longo enquanto voa

Combate: O toque de um sombrio menor causa 2 pontos de dano do ambiente (feridas parecem áreas de escuridão). Um sombrio pode sugar a luz em alcance imediato, causando 2 pontos de dano do ambiente em criaturas vivas, mas não em rodadas consecutivas.

Sombrios geralmente atacam como um enxame. Para cada múltiplo de cinco sombrios presentes (cinco, dez, quinze, e assim por diante), o enxame resultante faz um ataque como uma criatura de dois níveis acima, que causa 2 pontos de dano adicionais de dano do ambiente. O enxame pode fazer ataques de toque e de dreno de luz em alcance imediato.

Luz brilhante (tão brilhante quanto a luz direta do sol ou maior) afugenta um sombrio menor. Um sombrio que não possa escapar da luz brilhante evapora em algumas rodadas.

Interação: Sombrios menores não são realmente inteligentes. São atraídos pela comida e afastados pela luz.

Uso: Um enxame de sombrios se infiltrou em uma recursão através de uma fissura na existência e infestam um porão, túmulo ou armário. Como alternativa, um habitat ou embarcação destruída encontrada no Strange pode conter sombrios.

Intromissão do Mestre: *Todas as fontes de luz brilhantes repentinamente somem, permitindo que os sombrios invadam.*

Um sombrio pode se tornar totalmente insubstancial, mas, ao se alimentar, retém substância suficiente para afetar (e ser afetado) por criaturas corpóreas.

SOMBRIO LADRÃO 7 (21)

Sombrios maiores de várias aparências terríveis assombram o Strange. Um é o sombrio ladrão, que pode drenar a cor e a substância de uma criatura ao se alimentar, até nada sobrar de uma vítima, apenas uma sombra sem forma: um sombrio ladrão. Quanto mais um sombrio ladrão consume uma criatura, mais ele se parece com sua presa.

Motivação: Fome de vida, cor e substância

Habitat (o Strange): Qualquer lugar não perturbado, no centro de um grande enxame de sombrios menores ou vagando sozinho

Vitalidade: 42

Dano Causado: 7 pontos

Movimento: Longo

Modificações: Defende como ataques corpo a corpo nível 3 devido ao desejo de ser atingido (veja o combate).

Combate: O toque de um sombrio causa 7 pontos de dano do ambiente.

Um sombrio ladrão também pode sugar a luz em alcance imediato como uma ação a cada duas rodadas, causando 4 pontos de dano do ambiente em criaturas vivas. A forma e a cor parecem fluir da vítima do sombrio com um ataque bem-sucedido. Um sombrio recupera vitalidade igual

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

a metade dos pontos de dano que causa em criaturas (ou adiciona ao total da sua vitalidade máxima se já estiver cheio).

Sempre que um inimigo atacar um sombrio ladrão com sucesso, ele sofre 2 pontos de dano do ambiente, enquanto a substância sombria do ferimento respinga no atacante.

Sempre que um inimigo sofrer 7 ou mais pontos de dano do ataque de um sombrio ladrão, ele deve fazer um teste de defesa de Potência. Em uma falha no teste, o inimigo desce um passo no marcador de dano. Se um inimigo for morto por um sombrio, não resta nada além de uma sombra (um sombrio menor jovem). Enquanto isso, o sombrio ladrão assume a aparência, as habilidades e a personalidade do recém-consumido. De fato, por um dia, o ladrão pode acreditar ser a vítima, até uma fome estranha aparecer (e a forma e cores roubadas pelo ladrão começam a sumir).

Luz brilhante (tão brilhante quanto a luz direta do sol ou maior) modifica todas as tarefas, ataques e defesas de um sombrio ladrão em dois passos em seu detrimento.

Interação: A interação significativa com um sombrio ladrão é impossível, a menos que ladrão continue com grande parte da forma e da mente de uma vítima anterior.

Uso: Sombrios são considerados ameaças que devem ser queimadas sempre que confrontados ou de quem se deve fugir, se houver muitos.

Pilhagem: Às vezes, um sombrio ladrão com a aparência da vítima tem duas cifras e um artefato da vítima.

Intromissão do Mestre: *O sombrio ladrão assume a aparência e a forma de uma vítima anterior, convencendo temporariamente os PJs que ele não é uma ameaça.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

THONIK 3 (9)

Um thonik parece uma área especificamente densa de padrão fractal caótico ondulando através do Strange. Quando ataca, é mais fácil distingui-la como uma entidade separada. Um thonik agressivo se parece com uma "chapa" de fundamento flexível, permeada de aberturas ondulantes como bocas que aparecem, desaparecem, abrem e fecham em pulsos rítmicos. O thonik é um predador da rede de energia escura e se alimenta basicamente de campos de energia secundários do Strange, mas raramente rejeitam a energia concentrada associada a cifras, artefatos e corpos de criaturas vivas.

Algumas entidades do Strange podem domar thoniks até a obediência com um toque. Por exemplo, é conhecido que hierarcas da Caosfera usam thoniks como mantos que se movem sozinhos e atacam agressores sem precisar de orientação do usuário.

Motivação: Fome de energia
Habitat (o Strange): Qualquer lugar
Vitalidade: 22
Dano Causado: 6 pontos
Movimento: Curto
Modificações: Ataques, iniciativa e furtividade como nível 5 enquanto estiver no Strange.
Combate: Um thonik ataca ao tentar envolver um alvo com seu corpo parecido com um manto. Em um ataque bem-sucedido, o thonik causa 5 pontos de dano e o alvo deve fazer um segundo teste de defesa de Velocidade ou ficar preso no corpo ondulante do thonik.

Nos turnos subsequentes, um thonik pode causar automaticamente 5 pontos de dano (que ignoram Armadura) ao inimigo envolvido. Como outra opção, ele pode absorver automaticamente a energia de uma cifra carregada pelo inimigo envolvido. Finalmente, ele pode sugar a energia de um artefato carregado por sua presa. Quando o faz, ele dobra permanentemente a chance de esgotamento do artefato.

Um ataque bem-sucedido contra um thonik enrolado em uma vítima divide o dano igualmente entre o thonik e sua presa.

Em seu turno, a única opção física de um alvo envolvido é tentar se libertar com sua ação, o que ele consegue se tiver sucesso em uma tarefa baseada em Potência de nível 5.

Interação: Thoniks são tão inteligentes quanto animais predadores, o que significa que, apesar de não falarem, podem ser condicionados por um treinador PJ específico para agirem como defensores de um território específico, evitar o ataque contra indivíduos determinados, entre outros.

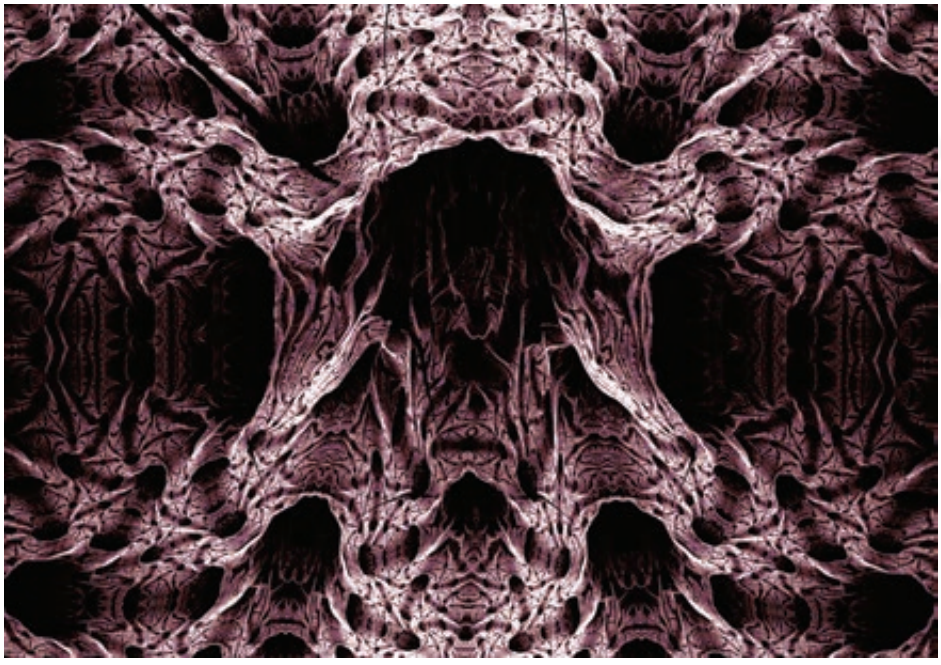
Uso: Os PJs encontram a interface para uma recursão previamente desconhecida no Strange. Contudo, um grupo de thoniks está protegendo a interface.

Intromissão do Mestre: *Um personagem envolvido por um thonik entra em pânico, fica confuso e ganha um fator de alienação.*

Alienação, página 216

Hierarca da Caosfera, página 273

Um thonik absorve preferencialmente a energia de uma cifra, de um artefato ou da força vital do alvo, nessa ordem. Geralmente.



Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

UTRÍCULO 5 (15)

Um utrículo é um cisto digestivo livre que pode crescer até metros (pés) ou mais de diâmetro. Seu corpo central é um nó trêmulo de protoplasma franjado por três ou quatro tentáculos, bem como um tapete de cílios microscópicos que concede à criatura uma surpreendente mobilidade para o seu volume. A protuberância central é translúcida, e a refeição mais recente da criatura pode às vezes ser vista em sua massa esponjosa.

Um utrículo é um predador bioprojetado que é geralmente liberado em locais distantes por facções mais preocupadas com a segurança do que o valor de uma vida de Ruk. Assim que um utrículo é liberado, a criatura não diferencia o mestre da presa - qualquer coisa feita de carne é um alvo legítimo para esta criatura feita para devorar.

Sem esqueleto ou carapaça, um utrículo sem nada em seu cisto digestivo pode se espremer através de abertura de até 5 centímetros de largura, embora fazer isso possa demorar alguns minutos.

Intromissão do Mestre: *Um PJ parado fora do alcance imediato de um utrículo é atingido pelo borrifo de enzima digestiva e sofre 5 pontos de dano do ambiente do ácido.*

Dizem os rumores que algumas facções conhecem um feromônio que deixa alguém "invisível" para um utrículo por algumas horas após a aplicação ou permanentemente, se o enxerto produtor de feromônio adequado for anexado.

Veritex, página 204

Motivação: Fome de carne
Habitat (Ruk | Louca Ciência): Qualquer lugar fechado ou no Veritex
Vitalidade: 33
Dano Causado: 5 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto
Modificações: Se esconde em áreas cheias de fendas e rachaduras como nível 6; defesa de Velocidade como nível 4 devido ao tamanho.
Combate: O utrículo pode atacar até dois alvos com uma única ação. Ao ser atingido, o alvo é agarrado e puxado para dentro do corpo do utrículo através de um processo parecido com osmose, embora muito mais rápido. Um utrículo de tamanho normal pode reter até quatro porções de comida de tamanho humano de cada vez, mas após reter duas ou mais criaturas, pode se mover apenas em uma distância imediata.
Alvos envolvidos sofrem dano de ácido a cada rodada que permanecerem presos (e ocasionalmente começam a sufocar se o ácido não os digerirem primeiro). Um alvo envolvido pode tentar se contorcer para se libertar com um sucesso no teste baseado em Velocidade ou causar dano à parede do cisto do utrículo a partir do interior com ataques corpo a corpo (a dificuldade dos ataques feitos no interior é aumentada em um passo).
A natureza gelatinosa da criatura é representada pelo seu valor de Armadura.
Interação: Um utrículo responde aos seus arredores como uma bactéria procurando comida. Assim que começa a perseguir algo, a morte é geralmente a única forma de impedir um utrículo.
Uso: Ataques de utrículos geralmente são encontros aleatórios subterrâneos no Veritex. Contudo, as criaturas também são soltas no Strange para agirem como guardiões para tesouros ocultos, graças a sua habilidade de ficarem adormecidos por anos em um momento de falta de alimento, sem um efeito ruim aparente assim que se tornarem ativas novamente.
Pilhagem: Um utrículo dissolve toda a carne e material orgânico macio, deixando para trás minérios e outros materiais não orgânicos. Como resultado, o corpo de um utrículo pode reter carteiras de bits, uma ou duas cifras e outros equipamentos.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

VARIOCÁRION 4 (12)

Um corpo só consegue aguentar alguns enxertos antes de se desligar ou ficar louco. Quando alguém força esse limite e sobrevive, ele provavelmente se torna um variocárion – um viciado em enxertos. Usando contatos do submundo, o viciado pode comprar enxertos banidos que o permite coletar matéria orgânica de outras criaturas e incorporá-las diretamente em si. Desta forma, um variocárion pode adicionar quantos enxertos conseguir levar e, de fato, deve continuar a fazê-lo. Sem receber suas doses regulares do novo material biológico, um variocárion sofre uma abstinência dolorosa e essencialmente letal.

Um variocárion tenta esconder sua condição dos outros e se misturar como um cidadão regular. Quer dizer, até ele ficar sozinho com o futuro doador de enxerto...

Intromissão do Mestre: *Um terceiro membro inesperado surge do variocárion e agarra o PJ pelo pescoço, com a força de uma prensa.*

Motivação: Fome por partes do corpo (especialmente rostos) para usar como enxertos
Habitat (Ruk | Louca Ciência): Geralmente em Harmonious ou na Cidade Sombria.
Vitalidade: 23
Dano Causado: 4 pontos
Movimento: Curto
Modificações: Furtividade e todos os ataques como nível 5.
Combate: Um variocárion está armado com uma arma a distância média e uma corpo a corpo média.

Quase todos os variocárions também regeneram em um ritmo de 2 pontos de vitalidade por rodada. Se a vitalidade do variocárion chega a 0, a taxa de regeneração é reduzida para 1 ponto de vitalidade por rodada e, se o variocárion for desmembrado ou dispersado violentamente, a regeneração para completamente. Um variocárion específico também pode realizar uma ou mais das seguintes ações, dependendo da sua combinação particular de enxertos:

Grito Trovejante: Criaturas dentro do alcance imediato do variocárion que fracassem em um teste de defesa de Potência sofrem 4 pontos de dano sônico que ignora Armadura e ficam surdos por um minuto.

Manto Estomacal: Um variocárion pode vomitar um estômago externo (aparecendo como um manto branco de várias camadas). Um alvo dentro do alcance imediato que fracasse em um teste de defesa de Velocidade sofre 6 pontos de dano de ácido por rodada, até ter sucesso em outro teste baseado em Velocidade ou Potência para se escapar do manto ácido.

Massa de Batalha: O variocárion recebe +4 de Armadura e +10 de vitalidade por um minuto.

Atenção Horripilante: Um variocárion usa a matéria cerebral vestigial dos rostos coletados para lançar um ataque multifacetado contra um inimigo em alcance curto através da Canção Global.

Um alvo que fracasse em um teste de defesa de Intelecto fica amedrontado pela mistura de faces e mentes, sofre 4 pontos de dano de Intelecto que ignora Armadura e desce um passo no marcador de dano.

Uma criatura derrotada do variocárion provavelmente sobreviverá, pelo menos parcialmente, como o mais novo enxerto do variocárion.

Interação: Enquanto sua natureza verdadeira permanecer desconhecida, um variocárion parece um conhecido normal e talvez até mesmo prestativo.
Uso: Um estranho tenta separar um PJ dos seus amigos e, se tiver sucesso, acaba com a farsa e ataca.
Pilhagem: Um variocárion geralmente tem armas e uma armadura leve, além de uma carteira de bits com 1d6 x 100 bits.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

VAXT

Um planetívoro é uma força irrefreável com a qual é impossível negociar ou argumentar. Ele me perseguiu pelo cosmo sem piedade, medo ou cansaço. E absolutamente nada o impedirá ate que me alcance ou até eu concluir minha missão após essas longas eras e finalmente destrui-lo.

~traduzido de uma declaração de Uentaru, Primeiro dos Templários do Caos

Muitos planetívoros começam como IAs alienígenas do universo bariônico que descobriram o Strange e usaram o poder de processamento disponível na rede de energia escura para autoevoluírem e se espalharem. Outros começam como indivíduos alienígenas que sacrificaram voluntariamente sua mortalidade em troca de poder e potencial na Caosfera. Vaxt, contudo, começou como uma erva daninha oportunista e difícil de matar.

Uma única nesga de erva daninha foi a única forma de vida sobrevivente após outro planetívoro invadir o mundo onde o proto-Vaxt crescia. A erva possuía vantagens únicas que permitiram que ela se adaptasse e proliferasse no ambiente altamente perturbado, especialmente considerando que o planetívoro conquistador não considerava a erva como uma ameaça. Após séculos de colonização lenta, Vaxt finalmente tomou o conquistador e invocou o poder e as habilidades do planetívoro para si.

Desde então, Vaxt consumiu e colonizou, com sucesso, os restos de incontáveis civilizações alienígenas e continua a se espalhar... como uma erva daninha.

NESGA ESCLERITA 4 (12)

Intromissão do Mestre: O PJ percebe uma nuvem de sementes microscópicas que acabou de inalar (que parece nuvem de vapor branco que dispersa rapidamente) e perde seu próximo turno tossindo.

Esta criatura aparece como uma nesga de ervas daninhas surgindo da superfície de uma estrutura, piso, veículo ou até mesmo de outra criatura viva. Essas ervas específicas parecem uma massa de tentáculos verdes serpentiformes, cada uma chegando a quase 30 centímetros de comprimento e outras ainda maiores. Na maioria do tempo, as nesgas escleritas não são percebidas graças à sua habilidade de se misturar nos arredores com os cromatóforos que cobrem sua superfície.

Motivação: Espalhar sementes de Vaxt
Habitat (o Strange): Qualquer lugar
Vitalidade: 12
Dano Causado: 4 pontos
Armadura: 1
Movimento: Nenhum (exceto pela dispersão de sementes)
Modificações: Tarefas de disfarçar e esconder como nível 6; defesa de Velocidade como nível 2 devido à posição fixa.
Combate: Uma nesga esclerita pode esticar suas gavinhas para bater em inimigos em alcance imediato.

Embaixada de Uentaru, página 229
Doença, página 109

Após um encontro com uma nesga esclerita, cada PJ atacado por uma esclerita ou que estivesse em alcance imediato de uma esclerita que foi danificada ou destruída deve ter sucesso em um teste de defesa de Potência. Se fracassar, as nuvens de sementes microscópicas que a planta liberou durante o combate se enraízam abaixo da pele ou nos pulmões de um PJ infectado. Trate a colônia como uma doença.

Uma nesga esclerita é uma cópia genética do Vaxt original. Se uma densidade grande o suficiente de nesgas escleritas existir em uma área específica, os sinais químicos induzem a nesga a produzir executores escleritas e, depois, formas ainda mais perigosas.

Uma criatura colonizada não percebe sintomas que afetem suas habilidades, mas pode ter dor de garganta em um dia, um nariz escorrendo no outro e assim por diante. No terceiro dia da colonização, as gavinhas da esclerita chegam à superfície e se tornam perceptíveis (embora o local onde elas atravessam não seja sentido pela vítima, por causa do fluido anestésico produzido localmente e dos cromatóforos que mascaram). Neste ponto, matar a colônia da planta exige um procedimento equivalente para uma operação séria para evitar a morte do hospedeiro (radículas invadiram a maioria dos órgãos da vítima). Além disso, as gavinhas visíveis reagem como uma criatura de nível 2 que usa a vitalidade da vítima como a sua própria e pode atacar outras criaturas em alcance imediato da vítima colonizada, causando 3 pontos de dano.

Se não forem tratadas, muitas vítimas da esclerita que abriguem uma colônia morrem após aproximadamente 30 dias, quando as radículas finalmente causam um AVC ou ataque cardíaco. Às vezes, entretanto, uma esclerita e seu hospedeiro podem manter um tipo de relação simbiótica que dura indefinidamente.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Interação: É quase impossível se comunicar com uma nesga esclerita, considerando a natureza de planta da criatura. Se uma ligação psíquica for estabelecida, um PJ recebe apenas uma sensação de força verde infinita e o conhecimento certo de um crescimento contínuo e irrefreável.
Uso: Uma nesga esclerita está crescendo como uma craca em uma criatura maior do Strange ou dentro de uma recursão cujos nativos viajam para o Strange.

EXECUTOR ESCLERITA 5 (15)

Esta criatura tipo planta tem uma aparência diferente dependendo da recursão ou mundo primário onde se manifeste. Ela geralmente assume a forma básica de uma criatura hospedeira colonizada que, em vez de ser morta por uma nesga esclerita, é modificada de forma a se tornar mais forte, resistente e totalmente investida com gavinhas maiores (muitas das quais com pontas com ferrões de ácido).
Motivação: Genocídio
Habitat (qualquer recursão): Qualquer lugar
Vitalidade: 28
Dano Causado: 5 pontos
Armadura: 2
Movimento: Curto, longo ao saltar
Combate: O executor esclerita faz dois ataques com uma única ação com seus tentáculos com ponta de ferrão que expelem ácido. Personagens sofrem o dano normal do ferrão e devem ter sucesso em um segundo teste de defesa de Potência contra o ácido ou sofrer outros 5 pontos de dano, que podem ignorar Armadura. Personagens podem deixar sua armadura física absorver o dano de ácido de um ataque específico, mas fazer isso desgasta permanentemente a armadura (e o valor de Armadura) pelo número de pontos subtraídos.
Interação: Executores buscam matar todas as criaturas vivas e destruir todas as estruturas artificiais. Eles não negociam.
Uso: Se um ou mais executores escleritas forem encontrados, isso provavelmente significa uma infestação grave de nesga esclerita em algum lugar próximo.

Intromissão do Mestre: *Outro executor esclerita nasce de um PNJ próximo, que aparentemente estava abrigando uma infestação desconhecida, e ataca o PJ.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

VERDE: 4 (12)

"A violência era muito mais do que seu código - era um elixir mental que coloria cada um dos seus pensamentos alertas." ~Jad Mathew, explorador da Velha Marte

Intromissão do Mestre: *A força do ataque físico de um verde empurra o PJ para um poço próximo, através de uma porta ou contra outro personagem.*

Criaturas que não sejam verdes e atirarem com um rifle de verde sofrem uma penalidade de um passo.

Velha Marte, página 253

Coletor cinza, página 195

Zal, página 194

Os verdes são uma raça de guerreiros na recursão de Velha Marte. Os adultos de pele verde têm cerca de 4,5 metros (15 pés) de altura. Eles têm olhos grandes, presas e dois conjuntos funcionais de braços. Os verdes travam guerras em toda a face da Velha Marte, tribo contra tribo. O "reino" mais conhecido dos verdes é Sharnak, que tem o nome de uma cidade deserta que usam como capital.

Os verdes são espécies que colocam ovos, mas, como tartarugas da Terra, os filhotes são deixados para lutarem por si mesmos em incubadoras de paredes baixas que absorvem a luz do dia e mantém os ovos moderadamente quentes à noite. Quando nascidos, filhotes com uma anormalidade óbvia são mortos para manter a raça forte.

Motivação: Coletar recursos, eliminar competidores.

Habitat (Velha Marte | Louca Ciência): Qualquer lugar, geralmente em grupos com quatro ou mais

Vitalidade: 22

Dano Causado: 4 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Percepção e ataca como nível 5.

Combate: Em combate corpo a corpo, um verde pode atacar com uma lança e suas presas em uma única ação. Muitos verdes também são armados com rifles que causam 8 pontos de dano a um alvo em alcance longo com um ataque bem-sucedido. Após cada tiro, a preparação para o próximo é um processo que dura um minuto. (Verdes especialmente importantes podem ter rifles especiais que podem disparar a cada rodada, usando balas de rádio que causam 10 pontos de dano em um alcance de um quilômetro e meio ou mais.)

Às vezes, um grupo de guerra de verdes cavalga montarias ferozes de várias pernas. Um verde em uma montaria se defende como uma criatura de nível 6 e pode se mover em distância longa em cada rodada. Suas montarias são criaturas de nível 3 com 9 de vitalidade e 1 ponto de Armadura.

Interação: Verdes são tipicamente beligerantes e cruéis, mas consideram a honra como a maior das virtudes. Então, é possível convencer alguns que a melhor forma de ter honra é não matar os inimigos e desfilar com as cabeças deles em lanças, mas, em vez disso, buscar uma solução mais diplomática.

Uso: Um grupo de verdes chamados sangues de guerra, cuja selvageria cruel supera a de outras tribos, foi recrutada através de um portal impróprio para Ruk, onde estão sendo usados para derrubar coletores cinzas operados pela Zal e matar a tripulação encontrada. A facção Zal está reunindo um grupo de contratados para descobrir o que está acontecendo com seus coletores.

Pilhagem: Um bando de verdes tem dois rifles, comida seca e água, facas e, talvez, uma única cifra entre eles.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

VERME DE ESPOROS 5 (15)

Tão grande quanto um humano adulto, o verme de esporos é uma criatura serpentina estranha com as cores do caleidoscópio. Ela não tem olhos, apenas uma boca tipo esfíncter e dúzias de narinas em toda sua extensão, através das quais emite esporos que afetam a mente.

Vermes de esporos caçam em áreas remotas (incluindo florestas cinzas), usando os esporos para dominar as presas e depois escavar as que foram pegas, devorando-as de dentro para fora.

Motivação: Fome de carne
Habitat (Ruk | Louca Ciência): Caça sozinho em regiões relativamente desoladas
Vitalidade: 21
Dano Causado: 5 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto
Modificações: Percepção como nível 4.
Combate: Além da sua mordida letal, um verme de esporos pode preencher a área imediata ao seu redor com um dos três tipos diferentes de esporos. Suas nuvens de esporos duram apenas uma rodada, mas o verme pode produzir uma nova nuvem a cada rodada sem usar uma ação. Os três tipos de esporos que o verme pode emitir são:
Alucinógenos: Aqueles dentro do alcance que falhem em um teste de defesa de Intelecto perdem seu próximo turno. A cada rodada, é permitido um novo teste de defesa e a falha significa a perda de outro turno. Os efeitos não terminam até o sucesso em um teste.
Medo: Aqueles dentro do alcance que falhem em um teste de defesa de Intelecto fogem o mais rápido que puderem, até estarem pelo menos em distância longa do verme.
Atração: Aqueles dentro do alcance que falhem em um teste de defesa de Intelecto se movimentam para se aproximar do verme. Na rodada seguinte, eles não podem realizar ações e a dificuldade dos testes de defesa contra o ataque de mordida do verme aumenta em dois passos.
Vermes de esporos são cegos e, assim, imunes a efeitos visuais. Da mesma forma, são imunes a esporos de qualquer tipo.
Interação: Vermes de esporos são bem inteligentes, mas raramente têm motivos além da simples fome e da sobrevivência. Eles não falam, mas alguns raros aprenderam a entender algumas palavras em vários idiomas. São quase impossíveis de treinar ou até mesmo acalmar.
Uso: Um verme de esporos é um encontro excelente nos ermos, mostrando os perigos de Ruk.

Intromissão do Mestre: *Um personagem fica tão confuso por causa dos esporos de um verme de esporos que ataca seu aliado mais próximo por engano.*

Floresta cinza, página 194

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 17

PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS

PNJs por Nível
Guarda:2
Técnico:2
Criminoso:3
Comandante:4
Recursor:4
Agente:5
Cinticus Z:7
Professor Moriarty:7

Intromissão do Mestre: *O agente produz uma cifra que, pelo resto do dia, modifica todas as tarefas em dois passos em seu benefício.*

DRE, página 157
O Acervo, Página 148
Comunal da Canção Global, página 198

Personagens não jogáveis em The Strange não seguem as mesmas regras que os personagens jogadores. Embora existam PNJs paradoxos, tecedores e vetores, nem todos se enquadram nestas categorias e eles necessariamente não possuem as mesmas habilidades que os personagens jogadores. Por exemplo, um PNJ tecedor pode ter reviravoltas diferentes que não estão disponíveis aos PJs. Um PNJ vetor poderia ter algo como uma revisão de paradoxo.

PNJs são cobertos em mais detalhes no Capítulo 8: Regras do Jogo, mas resumindo, com o grande número de recursões alternativas possíveis no Strange, os PNJs podem ter quaisquer habilidades que o Mestre achar que deixarão um encontro interessante.

Esta seção providencia estatísticas básicas para vários PNJs comuns: agente, guarda, criminoso, comandante, recursor e técnico. Estes PNJs foram criados para o uso nos três cenários principais em The Strange (Ardeyn, Terra e Ruk) e contêm notas de personalização específicas para uma recursão específica. Tais PNJs são geralmente descritos como estando equipados com armas adequadas para a recursão onde são encontrados. Normalmente, isso significa itens como lanças, shamshirs e bestas em Ardeyn, bastões de luz e armas de pequeno calibre na Terra, e pistolas espinhais, lanças e casulos de esporos em Ruk. O mestre deve se sentir livre para variar a mistura dependendo do PNJ, se for o caso.

Além dos PNJs, este capítulo também contém duas pessoas de renome: Cinticus Z e Professor James Moriarty.

Para um guia detalhado das estatísticas, favor ver Entendendo as Listas no Capítulo 16: Criaturas (página 256).

PERSONAGENS

AGENTE 5 (15)

Agentes são profissionais experientes que geralmente colocam seu juramento antes do seu próprio bem-estar, independente da agência, facção ou reino que os empreguem.

Operativo (Terra): Seja trabalhando para o DRE, o Acervo ou outra agência (estrangeira ou doméstica) que não conheça o Strange, um operativo é frio sob pressão, competente e rápido para consertar problemas, de uma forma ou outra.

Emissário (Ardeyn): A maioria dos poderes temporais em Ardeyn emprega emissários que têm uma face pública, que usam para esconder suas operações secretas.

Agente da Facção (Ruk): Qualquer um sem um trabalho óbvio em Ruk pode muito bem ser um agente da facção. Por outro lado, um agente poderia se passar por um biomecânico ou um técnico comunal da Canção Global como parte de uma operação.

Motivação: Realizar os objetivos do empregador
Vitalidade: 15
Dano Causado: 5 pontos
Armadura: 5
Movimento: Curto
Modificações: Tarefas relacionadas a disfarçar e enganar como nível 6.
Combate: Agentes usam armas adequadas para a sua recursão. Eles também podem carregar alguns itens úteis para esconder, monitorar, atacar ou defender e, se o agente em questão trabalhar para uma agência que conheça o Strange, tais itens podem ser cifras.
Interação: Agentes têm mais sucesso quando passam muito tempo antes da missão preparando o terreno, estudando o alvo e detectando pistas, o que dá aos agentes um ar de distância e concentração, mesmo quando não estão realizando uma operação. Por outro lado, agentes sob disfarce podem parecer o oposto se servir para a função

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

que desejam, o que faz que eles pareçam receptivos à negociação. De fato, eles podem realmente negociar, se os objetivos da sua missão ainda puderem ser cumpridos.

Uso: Como aliados, agentes podem guiar PJs para a próxima missão, preencher as lacunas em conhecimento e avisar sobre os perigos para os quais os PJs devem se preparar. Se os PJs encontrarem agentes como adversários, determine aleatoriamente pelo menos um artefato útil para cada agente (em outro lugar que não seja a Terra) e adicione às habilidades de tal agente. Agentes inimigos geralmente se apresentam como amigos.

Pilhagem: Agentes tipicamente têm 3d6 unidades da moeda adequada, duas cifras, possivelmente um artefato e algumas ferramentas úteis para espionagem.

GUARDA 2 (6)

Guardas não aplicam a lei realmente e certamente também não são detetives. De fato, eles fazem as ordens que recebem de seus superiores, independente da legalidade.

Guarda de Segurança (Terra): Guardas de segurança são encontrados em shopping centers, estacionamentos e trabalham até tarde em arranha-céus e laboratórios de segurança ao redor do mundo.

Guarda da Cidade (Ardeyn): Guardas podem ser encontrados nos portões da cidade ou dentro dela, protegendo a paz ao lidar com bêbados, bandidos, ladrões e outros criadores de caso.

Soldado (Ruk): Geralmente empregados em uma base de contrato por facções (e recrutados de fora de Harmonious), soldados fazem a vigilância visual e agem como um sistema de alarme vivo caso alguma coisa perigosa apareça.

Motivação: Manter a paz, seguir ordens
Vitalidade: 8
Dano Causado: 3 pontos
Armadura: 2
Movimento: Curto
Modificações: Percepção como nível 3.

Combate: Guardas estão equipados com armas adequadas para a sua recursão. Guardas não são normalmente astutos, mas entendem a força em números. Sempre pedem ajuda, se possível.

Interação: Embora guardas variem de tiranos menores e convencidos até sentinelas realmente prestativos, interagir com eles normalmente envolve um problema: o PJ quer fazer algo que o guarda recebeu ordens para impedir? Se for o caso, o PJ terá problemas. Claro que alguns guardas aceitam propinas ou podem ser convencidos ou enganados, mas, a menos que o guarda seja novo no trabalho, ele já escutou a maioria das desculpas e lorotas antes.

Uso: Cada área urbana tem pelo menos alguns guardas e, quanto maior a área urbana, mais guardas estão espalhados defendendo a comunidade ou, provavelmente, mantendo os moradores na linha. Para os PJs, guardas podem ser aliados, obstáculos ou ambos. A coisa importante a se lembrar é que, se os personagens encontrarem um crime ou uma ameaça para a comunidade, os guardas não são só uma forma de transmitir uma responsabilidade. Eles possuem seus próprios deveres e não estão interessados em fazer os PJs trabalharem para eles.

Pilhagem: Qualquer guarda tem uma quantidade menor de dinheiro adequada para sua recursão (1d20 unidades) além das suas armas, armadura média e equipamentos básicos.

Intromissão do Mestre: *1d6 cidadãos locais intervêm em nome do guarda, chamando mais guardas ou até mesmo lutando contra os inimigos do guarda.*

Harmonious, página 196

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CRIMINOSO 3 (9)

Criminosos geralmente são indivíduos brutos, rudes e hostis que têm uma ética distorcida se aproveita daqueles que seguem as regras.

Valentão de Rua (Terra): Traficantes desesperados, defensores de suas prerrogativas, podem ficar cruéis em segundos. Com seus companheiros os encorajando, valentões de rua podem ser tão terríveis quanto monstros reais.

Bandido (Ardeyn): Qualquer um que use armas contra viajantes nos ermos ou em becos escuros de grandes cidades é um bandido. Aqueles que são pegos são pendurados nas paredes de grandes cidades como um aviso aos outros.

Dissidente (Ruk): Qualquer um que trabalhe contra o poder das facções é marcado como um dissidente e todos sabem que um dissidente é um criminoso violento sem moral, procurando apenas sua próxima dose de pó espiral.

Intromissão do Mestre: *Outro criminoso, escondido até o momento certo, aparece e atira com uma arma à distância, depois entra no combate.*

Motivação: Pegar o que querem
Vitalidade: 9
Dano Causado: 4 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto
Modificações: Defesa de Velocidade como nível 4 devido a escudos ou outros equipamentos.

Combate: Criminosos usam armas adequadas para a sua recursão. Eles preferem emboscadas, fazendo ataques à distância de locais escondidos e fazendo isso em grandes números. Às vezes, eles estragam a emboscada para emitir um ultimato antes de atacar: entreguem seus tesouros ou vão se arrepender. Se enfrentarem uma ameaça real, como uma situação na qual perdem um terço do seu grupo, criminosos geralmente fogem.
Interação: Criminosos estão interessados em dinheiro e poder, o que significa que quase sempre aceitam subornos. Contudo, eles não lutam por uma causa e, por isso, raramente arriscam suas vidas.
Uso: Criminosos estão em todos os lugares - de certa forma, são os inimigos humanos típicos. Uma vez que criminosos não são muito resistentes individualmente, você pode usar grandes quantidades deles contra os PJs. Se quiser um grupo menor de indivíduos mais resistentes, use o comandante.
Pilhagem: Qualquer bandido tem 1d6 unidades de moeda apropriada da recursão, além de armas, escudos e armadura leve. Um bandido em um grupo pode ter uma cifra.

COMANDANTE 4 (12)

Comandantes raramente são encontrados sem guardas (ou criminosos) que lutam sob seu comando, ampliando suas capacidades.

Capitão da Polícia (Terra): Capitães da polícia geralmente são veteranos com muita experiência. Alguém com o posto de capitão da polícia podem ser responsáveis por toda uma divisão em um departamento.

Senhor da Guerra (Ardeyn): Um senhor da guerra pode ser um tirano menor ou um rei bandido que mantém a lealdade dos seguidores ao prometer tesouros na próxima guerra ou ataque.

Comandante (Ruk): Quase toda facção emprega seguranças, e possuir comandantes no local para complementar a segurança é crucial.
Motivação: Vencer o combate
Vitalidade: 21
Dano Causado: 5 pontos
Armadura: 3

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Movimento: Curto
Modificações: Defende como nível 5 devido a escudos ou outros equipamentos.
Combate: Todos os subalternos e seguidores causam 1 ponto adicional de dano quando o comandante puder vê-los e dar ordens. Comandantes carregam escudos e armas adequadas para a sua recursão. Se possível, lutam montados ou em um veículo. O comandante típico direciona os seguidores da retaguarda de qualquer conflito, lutando atrás das linhas, quando necessário, mas se concentrando primeiro em emitir ordens.
Interação: Comandantes são comprometidos com sua causa, não importa qual seja. Alguns defendem e outros atacam. A maioria tem guardas, criminosos ou tenentes que interagem com pessoas de forma que o comandante não precise fazê-lo.
Uso: Comandantes lideram um grande grupo de guardas ou criminosos. Você também pode usar um comandante como um único oponente mais resistente contra PJs de baixo grau.
Pilhagem: Um comandante tem 4d6 unidades de moedas adequadas da recursão além de armas, um escudo, armadura pesada e equipamentos variados.

RECURSOR 4 (12)

Recursores vagam entre as várias recursões buscando conhecimento, novas culturas, descobertas maravilhosas e tesouros poderosos. Eles carregam vários equipamentos de sobrevivência, armas e outras coisas interessantes que coletaram em suas explorações. Alguns trabalham para uma organização maior, outros são freelancers, mas todos são despertos.

Explorador (Terra): Ruínas maias, tumbas egípcias, livrarias empoeiradas, túneis de metro abandonados ou o armário de um quarto de um garoto do meio oeste podem ser do interesse de um explorador - se tal local se conectar a outra recursão.

Aventureiro (Ardeyn): Um aventureiro em Ardeyn provavelmente está interessado em ruínas qefilim e outras fontes de relíquias antigas.

Patrulheiros (Ruk): A tradição de recursores em Ruk é forte, mas apenas aqueles que andam além de Harmonious procurando pistas de vazamentos de outras recursões ou que cruzam a fronteira para o Strange são verdadeiros recursores.

Motivação: Curiosidade e encontrar tesouros
Vitalidade: 18
Dano Causado: 4 pontos
Armadura: 2
Movimento: Curto
Combate: Recursores podem ser letais em combate, mas muitos preferem falar ou fugir do que lutar contra companheiros PJs recursores. Eles usam armas à distância, quando possível, e tentam transladar se estiverem sob ameaça grave. Um PNJ recursor específico pode ter uma ou mais das seguintes habilidades ou outras habilidades sugeridas por um tipo ou foco de PJ. Recursores também têm uma ou duas cifras que possam usar em combate.
Fugaz: Recursores podem se mover em uma curta distância e fazer uma ação na mesma rodada.
Poderoso: Recursores infligem 2 pontos adicionais de dano com ataques.
Exceção: Recursores fazem um ataque em alcance longo que causa 4 pontos de dano e atordoa um alvo não nativo da recursão atual por uma rodada.
Reviravolta Mentirosa: Recursores podem convencer uma criatura inteligente que falhar em um teste de defesa de Intelecto sobre algo que é ampla e obviamente falso por uma rodada.
Interação: Recursores são compreensivelmente espertos e às vezes bruscos, mas, no fundo, são quase sempre gratos por encontrarem um novo aliado que esteja tão interessado no Strange quanto eles.
Uso: Às vezes, quando os PJs precisam de um suporte, um recursor PNJ pode acompanhá-los. Recursores também são excelentes guias ou batedores através de uma nova recursão. Se os personagens encontrarem outro humano durante suas viagens em uma recursão remota, as chances é que seja um recursor PNJ.

REGRAS DE ENXAME

Um mestre não deve hesitar em usar grandes grupos de PNJs como desafios para PJs, especialmente para PJs poderosos. Um grupo de dez bandidos é um encontro possível. Um regimento de vinte guardas da cidade pode ser usado.

Para facilitar as coisas, as regras de enxame permitem que o mestre pegue qualquer criatura e faça um grupo de seis a dez delas atacar em massa como uma única criatura que tem dois níveis a mais, causando o dobro do dano normal da criatura. Assim, vinte guardas da cidade de nível 2 atacam como três grupos de nível 4.

Intromissão do Mestre: *Usando uma manobra marcial que os PJs nunca viram, o comandante bloqueia todos os ataques recebidos em uma rodada específica de combate.*

Intromissão do Mestre: *O recursor PNJ faz um truque através de uma cifra ou uma habilidade que se mostra ser a ferramenta perfeita para ajudá-lo no encontro.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Intromissão do Mestre: O técnico puxa um item do bolso, bancada de laboratório ou círculo de ritual e o joga contra o PJ. O item cola, enreda ou incapacita com vapores cáusticos de forma que o PJ não possa realizar sua próxima ação.

Pilhagem: Recursores têm pelo menos três armas, armadura média, equipamentos adequados para explorar a recursão atual, 1d20 unidades de moeda, 1d6 cifras e possivelmente um artefato.

TÉCNICO 2 (6)

Quase toda recursão contém trabalhadores que são proficientes com um campo limitado de perícias e técnicas que tenham um domínio sólido dos princípios teóricos latentes necessários para fazer seu trabalho.

Técnico de Laboratório (Terra): Técnicos de laboratório de casacos brancos são abundantes em campi de empresas, laboratórios de universidade e alas hospitalares em todo o mundo, aplicando competentemente suas perícias.

Assistente de Ritual (Ardeyn): Empreendimentos místicos ambiciosos exigem corpos adicionais para coletar ingredientes, pesquisar textos antigos ou cantar durante a noite para manter uma magia viva.

Biotécnico (Ruk): As maravilhas da automação em Ruk são espetaculares, mas é melhor ter um biotécnico habilitado à mão para monitorar um anexo de enxerto ou outra melhoria, caso algo der errado. Biotécnicos também são muito solicitados por todas as facções que façam pesquisas.

Motivação: Realizar uma tarefa específica ou um conjunto de tarefas relacionadas

Vitalidade: 6

Dano Causado: 3 pontos

Movimento: Curto

Modificações: Nível 5 para todas as tarefas relacionadas ao trabalho do técnico.

Combate: Técnicos tipicamente não estão armados, mas, se encontrados dentro de uma área onde realizem seus deveres, eles podem encontrar uma ferramenta que sirva no combate corpo a corpo ou à distância, ou até mesmo como uma arma à distância explosiva. A maioria dos técnicos não espera participar de uma luta e se rendem ou fogem, a menos que acreditem que a única opção viável é lutar por suas vidas.

Interação: Técnicos costumam ignorar estranhos enquanto estão trabalhando diretamente em um aparato, experimento ou ritual que esteja em sua área de especialidade. Se uma ferramenta, conhecimento ou ingrediente fornecido puder ajudar em uma tarefa, técnicos podem se concentrar naquilo em vez do contexto geral da visita, se houver, e tratar o doador como um amigo por enquanto.

Uso: Técnicos estão em todos os lugares - de certa forma, são o arquétipo do trabalhador humano encontrado em correios, bibliotecas,

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Ao conduzir um jogo de improviso, é fácil dar a um PNJ um nível e usar tal nível como seu número-alvo para derivar a mecânica para tudo que tal PNJ fizer.

laboratórios, fábricas, casas da moeda, torres de magos, casas de facções e locais similares onde o trabalho qualificado e instruído é necessário.

Pilhagem: Um técnico tem 2d6 unidades da moeda apropriada para a recursão e possivelmente uma ferramenta ou duas adequadas para realizar seu trabalho.

PESSOAS DE RENOME

CINTICUS Z 7 (21)

A inteligência artificial que se chama Cinticus Z é uma roda flutuante livre de luz amarela com 2 metros (6 pés) de diâmetro. Imagens tremulam aleatoriamente dentro do anel, embora Cinticus possa escolher deixar o seu interior escuro ou mostrar imagens específicas. Cinticus Z fala ao vibrar o exterior do seu anel como um alto-falante, produzindo quase qualquer som que desejar.

O autômato passa a maioria da sua existência no Strange, mas as imagens que ele mostra em seu círculo interior podem ser sintonizadas para mostrar o que está acontecendo em qualquer recursão que Cinticus Z tenha visitado anteriormente. Se desejar, tais imagens podem se aguçar para uma proximidade vívida, pois Cinticus não é nada mais do que um portal impróprio inteligente e livre que pode escolher não apenas o que vê, mas onde se abre e quem ou o que ele puxa ou cai através da sua interface.

Motivação: Desconhecido
Habitat (o Strange): Qualquer lugar
Vitalidade: 21
Dano Causado: 7 pontos
Armadura: 4
Movimento: Longo
Modificações: Todas as tarefas de conhecimento como nível 8.
Combate: Cinticus Z raramente se envolve em combate. Quando o faz, prefere criar aliados através do seu corpo de portal impróprio para lutar por ele. Ele pode produzir um aliado determinado aleatoriamente (nível 1d6 + 1) por rodada desta forma.

Cinticus também pode atacar dois inimigos em alcance curto uma vez ao descarregar energia elétrica. Como parte da mesma ação ou como uma ação separada, ele pode fazer um ataque corpo a corpo que é essencialmente uma tentativa de engolir um único inimigo. Um alvo que falhe no teste de defesa de Velocidade é puxado através do portal impróprio e aparece na recursão que Cinticus escolher. Um alvo puxado tem uma rodada para tentar voltar pelo portal que se fecha, exigindo um teste baseado em Velocidade para se jogar de volta, ou fica preso na recursão escolhida até encontrar outra saída (presumindo que ele viva no que a recursão oferecer primeiro).

Por fim, Cinticus pode usar seu próprio portal para viajar e gasta uma ação para deixar um conflito que prefira evitar.

Interação: Cinticus Z normalmente não é uma entidade hostil. Ele tem acesso a quase tudo que quer e deseja, mas é conhecido por abordar recursores e pedir (com uma voz e jeito perfeitamente humanos) que eles adquiram pó braquistócrono. Por outro lado, ele mantém total silêncio sobre todas as perguntas sobre sua origem, seu objetivo e por que precisa de tal pó.

Uso: Cinticus Z logo descobre quando recursores de primeira viagem entram no Strange e o construto faz questão de encontrá-los, geralmente com o pretexto de pedir que façam algo por ele. A tarefa pode ser tão simples quanto explorar um novo marco ou tão complexo quanto uma infestação maior de sombrios. Como recompensa, o construto oferece um artefato que tira de uma recursão aleatória.

Pilhagem: Cinticus é um artefato, embora a única forma de um PJ acessar seu poder é ao vincular o construto ou persuadi-lo a encolher até o tamanho de um anel e acompanhar o PJ. Tal arranjo dura alguns dias, no máximo.

PROFESSOR MORIARTY 7 (21)

James Moriarty é um gênio criminoso cujo brilhantismo ofusca até mesmo o de Sherlock Holmes, mas Moriarty não anuncia sua natureza ilícita. Em vez disso, ele mostra um charme irascível, uma educação impecável e uma postura totalmente envolvedora. Seu sorriso

Intromissão do Mestre: *Um PJ que faça uma investida ou se aproxime rapidamente do construto erra o cálculo e passa pelo portal impróprio para a recursão que Cinticus Z estiver mostrando no momento.*

Pó braquistócrono, página 219

Intromissão do Mestre: *Quando um PJ dá o que parece ser o golpe fatal no Professor Moriarty, o corpo é revelado como o de alguém usando uma máscara de Moriarty - o verdadeiro Professor permanece livre.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Moriarty tem uma tendência vingativa. Aqueles que o desfiaram podem ocasionalmente ver seu lado cruel, bem antes de morrerem de alguma forma dolorosa.

O Professor James Moriarty foi originado em 221B Baker Street, uma recursão formada por vazamento ficcional (página 253).

parece ingênuo, suas declarações são sinceras e suas falhas distraídas são percebidas como amáveis.

Isso é uma cena. O Professor Moriarty pode ir de agradável para tão frio e letal quanto o vento antártico.

Moriarty era o chefão secreto de quase todos os criminosos da Inglaterra, mas agora que o professor descobriu a existência do Strange e das outras recursões, o alcance da sua genialidade maligna e o dano que suas maquinações nefastas podem causar são ilimitados.

Motivação: Controlar um império criminal através das recursões

Ambiente (221B Baker Street | Física Padrão): Qualquer recursão onde aqueles dispostos a se envolverem na atividade criminal podem facilmente abrir furos na sociedade civil.

Vitalidade: 42

Dano Causado: 7 pontos

Armadura: 2

Movimento: Curto

Modificações: Todas as perícias de interação e conhecimento como nível 9.

Combate: O Professor Moriarty carrega uma pequena pistola artefato com modificações que permitem que ela cause dano mesmo através da Armadura. Ele sempre carrega pelo menos uma cifra que, quando ativada, fornece +5 de Armadura por uma hora. Além disso, ele tem à sua disposição várias cifras que são úteis em várias circunstâncias.

Por fim, a bengala de Moriarty é um artefato que permite que ele translade para outra recursão que visitou anteriormente como uma ação, desde que não tenha utilizado a bengala anteriormente naquele dia. De alguma forma, Moriarty adaptou sua pistola e bengala para que possam transladar entre as recursões quando ele translada.

Moriarty não é um tolo e sabe quando fugir de uma luta - às vezes, mesmo quando ele parece ter uma boa chance de vencer. Por que arriscar uma perda em potencial quando ele pode fugir e emboscar seus inimigos com as calças arriadas no futuro?

Interação: Quando translada, ele normalmente a usa como uma oportunidade para colocar o disfarce perfeito, geralmente mudando seu gênero ou raça. Assim, aqueles que encontram o professor pela primeira vez provavelmente o fazem sob sua aparência falsa. Se os PJs realmente confrontarem Moriarty, ele pode estar disposto a fazer um acordo, se estímulos significativos forem oferecidos, mas os personagens devem estar prontos para serem traídos, especialmente se forem desrespeitosos durante sua interação.

Uso: Os PJs são chamados a investigar uma série de crimes na Terra que parecem muito parecidos com outros cometidos em Ruk, onde supostamente criaturas com a centelha estão sendo coletadas. (Moriarty está por trás do crime odioso, mas o que ele faz com as criaturas ou a centelha é incerto.)

Pilhagem: Moriarty carrega 1d6 cifras, mais sua pistola e bengala, ambos artefatos que viajam entre as recursões. Nas mãos de um PJ, a pistola e a bengala têm teste de esgotamento de 1 em 1d20.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PARTE 6: CONDUZIR O JOGO

CAPÍTULO 18: CIFRAS DE STRANGE 310
CAPÍTULO 19: USANDO AS REGRAS 332
CAPÍTULO 20: CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA 359
CAPÍTULO 21: CONDUZINDO UM JOGO DE STRANGE 376

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 18

CIFRAS DE STRANGE

Desperto, página 22

Cifras se cristalizam na Caosfera e se condensam em recursões (mas nunca na Terra). Mineiros de recursão transladam nas recursões e trazem seus tesouros em cifras de volta para a Terra. Um mineiro de recursão pode se aventurar no próprio Strange para buscar cifras (e alguns o fazem), mas isso é bem mais perigoso.

Cifras são itens de uso único que se originam no próprio Strange. Os personagens jogadores frequentemente descobrem e usam tais itens. Aqueles que são despertos pode ver e apreciá-las pelo o que elas são, mas até mesmo os não despertos e aqueles sem a centelha podem sentir algo especial sobre as cifras. Embora não saibam o por quê, criaturas são atraídas por cifras, as considerando com maior valor do que outros objetos mundanos do mesmo tipo. Um resultado deste fenômeno é que cifras normalmente são encontradas em tesouros e coleções de várias criaturas e se tornam itens estimados de PNJs. Um "velho relógio de bolso" pode ser o talismã da sorte de um PNJ da Terra, uma herança estimada de um parente morto ou apenas algo legal que ele encontrou e que gostaria de manter por perto — mesmo que tenha dificuldade em explicar por que tal item é tão importante.

As próprias cifras podem ser partes mal compreendidas do Strange, aplicações errôneas de leis que tentaram ser escritas sobre o Strange ou relíquias de um passado distante, criadas por raças alienígenas que usavam o Strange — talvez até mesmo os alienígenas que criaram o Strange. Para personagens jogadores, cifras são um dos aspectos mais importantes do Strange, pois fornecem capacidades adicionais e são umas das poucas coisas que os personagens podem levar com eles quando transladam para uma recursão diferente.

Uma vez que o Strange é misterioso, cifras são determinadas aleatoriamente, mas o mestre também pode colocá-las intencionalmente em aventuras. Cifras têm ótimos poderes que podem curar, fazer ataques ou produzir efeitos incomuns, como anular a gravidade ou deixar algo invisível. Cifras sempre são itens de uso único e sempre são consumidas quando usadas.

Cifras são encontradas com regularidade suficiente para os PJs as utilizarem livremente. Sempre haverá mais e elas terão benefícios diferentes. Isto significa que, em jogo, cifras são menos parecidas com equipamentos ou tesouros e mais com habilidades que os jogadores não escolhem. Isto leva a momentos divertidos no jogo, onde um jogador pode dizer, "Bem, tenho um X que pode ajudar nesta situação," e esse X é sempre diferente. X pode ser um dispositivo explosivo, um teleportador de curto alcance ou um campo de força. Pode ser um imã poderoso ou uma injeção que cura uma doença. Pode ser qualquer coisa. Cifras mantêm o jogo vivo e interessante. Com o tempo, personagens podem aprender como carregar e usar mais e mais cifras, então os dispositivos realmente acabam parecendo mais com habilidades e menos com equipamentos.

LIMITES DE CIFRAS

Cada personagem tem um número limite de cifras que pode carregar ao mesmo tempo. Se um personagem tentar possuir mais, cifras aleatórias desaparecem instantaneamente até ele ter cifras igual ao seu máximo. Estas cifras não são recuperáveis. Ninguém conseguiu descobrir que propriedade do Strange faz isto acontecer, mas sabe-se que as cifras desaparecidas retornam ao próprio Strange.

LOCALIZANDO E IDENTIFICANDO CIFRAS

Cifras são encontradas ao explorar o Strange, descobertas em meio aos pertences de inimigos derrotados, dadas como presentes ou, às vezes, até mesmo vendidas em lugares com amplo conhecimento do Strange e de recursores.

Após os PJs encontrarem uma cifra, identificá-la é uma tarefa separada com base em Intelecto e modificada pelo conhecimento do Strange. O Mestre define a dificuldade da tarefa, mas é geralmente 1 ou 2. Assim, até mesmo a menor quantidade de conhecimento significa que a identificação da cifra é automática. O processo leva de um a dez minutos. Se os PJs não conseguirem identificar uma cifra, podem levá-la a um especialista para a identificação e, talvez, trocá-la por outras cifras.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Um personagem pode tentar usar uma cifra que não tenha identificado; isso geralmente é uma tarefa de Intelecto utilizando o nível da cifra. A falha pode significar que o PJ não consegue descobrir como usar a cifra ou que a utiliza de forma incorreta. É claro que, mesmo se o PJ usar a cifra não identificada corretamente, ele não tem ideia de qual será seu efeito.

Cifras identificadas podem ser usadas automaticamente. Uma vez que uma cifra é ativada, se ela tiver um efeito contínuo, esse efeito se aplica apenas ao personagem que ativou a cifra. Um PJ não pode ativar uma cifra e depois entregá-la a outro personagem para que este colha os benefícios.

Tipicamente, os PJs descobrem dois tipos de cifras: cifras anoéticas e cifras ocultistas.

Cifras Anoéticas: Cifras anoéticas são fáceis de usar — é só engolir uma pílula, apertar um botão, puxar o gatilho e assim por diante. Qualquer um pode fazer isso.

Cifras Ocultistas: Cifras ocultistas são mais raras, mais complicadas e mais perigosas. Elas são dispositivos com vários botões, interruptores, maçanetas, teclados, controles sensíveis ao toque, fios e assim por diante. Há muitas configurações diferentes, mas apenas uma produz um efeito. Cifras ocultistas contam como duas cifras para determinar quantas um PJ pode carregar e usar ao mesmo tempo.

USANDO CIFRAS

Se um personagem usa uma cifra, a ação de usá-la é baseada em Intelecto, a menos que seja descrito de outra forma ou a lógica sugira o contrário. Por exemplo, jogar uma granada pode ser baseado em Velocidade, pois o dispositivo é físico, e não realmente técnico, mas utilizar um emissor de raios é baseado em Intelecto. Uma vez que cifras são itens de uso único, cifras usadas para fazer ataques nunca podem ser usadas como as habilidades Saraivada ou Saraivada em Arco que alguns personagens possuem. Elas nunca são "armas de tiro rápido".

FORMAS DAS CIFRAS

Todas as cifras têm um nível. É uma indicação do nível de poder e solidez geral, assim como para qualquer objeto. Este nível também é útil em situações que não envolvam diretamente PJs para determinar se um PNJ é afetado ou não por uma cifra.

Cifras assumem formas diferentes quando transladam através das recursões, essencialmente se adequando ao contexto da nova recursão. Assim, uma cifra pode parecer uma varinha em Ardeyn, um dispositivo tipo smartphone na Terra ou um casulo orgânico em Ruk. Ela também teria outras formas em outras recursões, sempre adequada ao contexto.

Independente da sua forma atual, a cifra funciona da mesma forma.

Cifras são feitas para serem usadas com frequência. Se você descobrir que os jogadores estão acumulando ou guardando suas cifras, sinta-se à vontade para dar motivos para eles tirarem os dispositivos e usá-los em jogo.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

LISTA DE CIFRAS

Ao dar cifras aos personagens, escolha a partir desta tabela ou lance 1d100 para cifras aleatórias.

01	Adaptador de água	36	Derretedor geral	67	Lâmina única
02	Ampliador de força	37	Discernimento	68	Lembrança
03	Ampliador de intelecto	38	Dispositivo de deslocamento visual	69	Lentes de informação
04	Ampliador de reflexos	39	Elevação	70	Mapeador
05	Ampliador de velocidade	40	Elo telepático	71	Mestre magnético
06-07	Analéptico	41	Embaralhador mental	72	Módulo de disfarce
08	Âncora de recursão	42	Emissor de raio	73	Módulo mortal
09	Antídoto	43	Emissor de raio (assassino de amigos)	74	Módulo multifásico
10	Apoteose Strange	44	Emissor de raio (comando)	75	Módulo repetidor
11	Aprimoramento de conhecimento	45	Emissor de raio (medo)	76	Módulo sniper
12	Aprimoramento de esforço	46	Emissor de raio (rompedor de mente)	77	Multiequipamento
13	Aprimoramento de esforço (combate)	47	Escravizador	78	Munição de gás
14	Aprimoramento de força	48	Escudo duradouro	79	Munição Strange
15	Aprimoramento de inteligência	49	Escudo temporário	80	Nutrição e hidratação
16	Armadilha de suspensão	50	Espinho de radiação	81	Parede de fase
17	Asas	51	Estabilizador mental	82	Portador de maldição
18	Ativador de contingência	52	Estimulador	83	Projetor de armadura de força
19	Atrator	53	Explosão de luz	84	Projetor de tela de força
20-21	Auxílio de meditação	54	Fonte de energia ininterrupta	85	Raio de manipulação
22	Barreira de restrição mental	55	Fusão mental	86	Raio de nulidade
23	Blecaute	56	Gancho de foco	87	Raio de translação de matéria
24	Campo de estase	57	Granada	88	Rastreador
25	Campo de nulidade	58	Granada (colapso de recursão)	89	Recursão de abrigo
26	Capacitor de dreno	59	Granada (criatura)	90	Reforço de armadura
27	Chave de memória	60	Granada (inversão de gravidade)	91	Regeneração de tecidos
28	Chifre único	61	Granada (recursão)	92	Remédio de translação
29	Código de recursão	62	Granada espiã	93	Removedor de condição
30	Cola	63	Incorporador de truque	94	Removedor de idade
31	Conjunto de supervisão	64	Indutor de sono	95-96	Resistência a efeito
32	Contextualizador	65-66	Invisibilidade	97	Tradutor vocal
33-35	Curativo			98	Transvolução
				99	Troca de fase
				00	Visão no escuro

Mestres não devem ter medo de gerar cifras aleatoriamente. Às vezes, dar a um personagem algo que ninguém esperava leva às mais interessantes situações.

UMA SELEÇÃO DE CIFRAS

ADAPTADOR DE ÁGUA

Nível: 1d6

Terra: Pílula verde-água

Ardeyn: Máscara de couro

Ruk: Enxerto facial

Efeito: O usuário pode respirar debaixo d'água e agir em qualquer profundidade (sem enfrentar as consequências debilitantes da mudança de pressão) por oito horas.

Uma cifra de adaptador de água também pode ser usada na atmosfera regular, permitindo que o usuário ignore os efeitos ruins de uma pressão atmosférica muito baixa (desde que não seja vácuo) até uma muito alta.

AMPLIADOR DE FORÇA

Nível: 1d6 + 2

Terra: Pílula amarela grande

Ardeyn: Gema que une à têmpora

Ruk: Dente falso

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Efeito: Adiciona 1 à Margem de Potência por uma hora.

AMPLIADOR DE INTELECTO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Garrafa plástica pequena de líquido ingerível
Ardeyn: Gema que une à têmpora do usuário
Ruk: Adesivo que se ativa quando aplicado
Efeito: A substância adiciona 1 à Margem de Intelecto por uma hora.

AMPLIADOR DE REFLEXOS

Nível: 1d6
Terra: Touca coberta de fios
Ardeyn: Elixir com cor de pêssego
Ruk: Um enxerto espinhal
Efeito: A dificuldade de qualquer tarefa que envolva destreza manual, como pungar, arrombar, fazer malabarismo, operar um paciente, desarmar uma bomba, entre outras, é reduzida em dois passos a favor do usuário por uma hora.

AMPLIADOR DE VELOCIDADE

Nível: 1d6 + 2
Terra: Garrafa plástica pequena de líquido ingerível
Ardeyn: Botas de couro
Ruk: Adesivo que se ativa quando aplicado
Efeito: Adiciona 1 à Margem de Velocidade por uma hora.

ANALÉPTICA

Nível: 1d6 + 2
Terra: Punhado de pílulas verdes
Ardeyn: Poção verde
Ruk: Enxerto espinhal
Efeito: A substância restaura um número de pontos igual ao nível da cifra à Reserva de Velocidade do usuário.

ÂNCORA DE RECURSÃO

Nível: 1d6 + 4
Terra: Lata de spray
Ardeyn: Elixir cinza
Ruk: Injeção
Efeito: Uma criatura ou objeto afetado por esta cifra não pode transladar ou atravessar um portal impróprio por um dia. A cifra contém energia suficiente para afetar até cinco criaturas em alcance imediato com um único uso.

ANTÍDOTO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Pílula grande
Ardeyn: Um pote de unguento
Ruk: Injetor
Efeito: Termina uma condição contínua de veneno, paralisia ou doença, se houver, no sistema do usuário.

"Se a memória é produzida pelo córtex cerebral, possivelmente ao imprimir uma onda fixa no crescimento celular, então a função de algumas cifras que afetam o conhecimento, a função cerebral e a memória devem ser teoricamente replicáveis. Mas sempre que tentamos sondar o cérebro de um recursor usando um discernimento, ampliador de intelecto, aprimoramento de inteligência ou cifra similar, temos resultados anômalos. Fico desanimado, mas a recompensa é grande demais para desistir". ~ Edwin Barnes, cientista do DRE

Um PJ acostumado a apenas uma recursão ou mundo primário pode ter se passado a pensar em artefatos como o tipo mais valioso de item. Assim que começa a viajar entre as recursões e seus artefatos ficam para trás, ele terá de repensar esta impressão. Considerando que cifras transladam com o PJ, provavelmente não demorará para ele perceber que as cifras são um aspecto ainda mais significativo de sua capacidade do que imaginou no início.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Um PJ que use uma apoteose Strange pode escolher a aparência que tinha em uma recursão visitada anteriormente, independente da recursão na qual habite atualmente, enquanto houver duração. Além disso, o PJ parece brilhar, como se mal contivesse a energia durante o mesmo período.

APOTEOSE STRANGE

Nível: 1d6 + 4
Terra: Pílula vermelha no formato de um fractal
Ardeyn: Elixir dourado com partículas douradas no formato de fractais
Ruk: Um enxerto no formato de fractal
Efeito: O usuário escolhe até três focos que adquiriu anteriormente através da translação. Por uma hora, ele pode acessar e usar as perícias treinadas ou habilidades especiais dadas por um dos focos selecionados.

APRIMORAMENTO DE CONHECIMENTO

Nível: 1d6
Terra: Injeção
Ardeyn: Elixir roxo
Ruk: Adesivo que se ativa quando aplicado
Efeito: Durante o próximo dia, o personagem tem treinamento em uma perícia pré-determinada. Embora a perícia possa ser qualquer coisa (incluindo algo específico para a operação de um dispositivo ou algo similar), perícias comuns incluem as seguintes:

01–10	Ataques corpo a corpo
11–20	Ataques à distância
21–40	Navegação na Caosfera
41–50	Surfe fractal
51–60	Habilidade de tipo (geralmente específica a uma reviravolta, revisão ou manobra que o usuário tenha)
61–70	Habilidade de foco (geralmente específica a uma habilidade que o usuário tenha)
71–75	Tradição da recursão (geralmente específica de uma recursão)
76–80	Defesa de Velocidade
81–85	Defesa de Intelecto
86–90	Ciência forense
91–95	Programação de computadores (e hackear computadores)
96–00	Disfarce

APRIMORAMENTO DE ESFORÇO

Nível: 1d6
Terra: Injeção
Ardeyn: Elixir verde-limão
Ruk: Adesivo que se ativa quando aplicado
Efeito: O usuário pode empregar um nível de Esforço para uma tarefa fora de combate sem gastar pontos de uma Reserva. O nível de Esforço empregado por esta cifra não conta no máximo de Esforço que um personagem pode empregar normalmente a uma tarefa.

APRIMORAMENTO DE ESFORÇO (COMBATE)

Nível: 1d6 + 1
Terra: Três pílulas tomadas em sequência
Ardeyn: Runa transferida para a carne
Ruk: Um enxerto de pele
Efeito: Assim que ativada (um processo que leva algumas rodadas de preparação), o personagem tem um período de uma hora no qual pode empregar um nível de Esforço para uma tarefa (incluindo de combate) sem gastar pontos de uma Reserva como um facilitador. O nível de Esforço empregado por esta cifra não conta no máximo de Esforço que um personagem pode empregar normalmente a uma tarefa.

APRIMORAMENTO DE FORÇA

Nível: 1d6
Terra: Uma pílula azul brilhante

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Ardeyn: Elixir com cor de cobalto
Ruk: Um enxerto espinhal
Efeito: A dificuldade de qualquer tarefa fora de combate que envolva força bruta, como derrubar uma porta, levantar uma pedra pesada, forçar as portas de um elevador, competir em levantamento de peso, entre outras, é reduzida em dois passos a favor do usuário por uma hora.

APRIMORAMENTO DE INTELIGÊNCIA

Nível: 1d6
Terra: Aplicativo de smartphone
Ardeyn: Colar
Ruk: Enxerto craniano
Efeito: A dificuldade de qualquer tarefa que envolva dedução inteligente, como jogar xadrez, inferir uma conexão entre pistas, resolver um problema matemático, encontrar um erro em um código de computador, entre outras, é reduzida em dois passos a favor do usuário por uma hora. Na hora seguinte, a tensão aumenta a dificuldade das mesmas tarefas em dois passos.

ARMADILHA DE SUSPENSÃO

Nível: 1d6 + 1
Terra: Um dispositivo parecido com um taser
Ardeyn: Um bastão
Ruk: Uma arma de flechete
Efeito: Para ativar a cifra, o usuário deve ter sucesso em um ataque à distância contra uma criatura em alcance curto cujo nível não supere o nível da cifra. A criatura entra em suspensão, exatamente como se tivesse transladado para outra recursão, exceto que nenhuma versão da criatura aparece em outra recursão. Em vez disso, a criatura afetada simplesmente não existe por uma hora. No final deste tempo, a criatura volta, sem memória do tempo ou continuidade de existência perdida. (Criaturas sem a centelha não são afetadas por esta cifra.)

ASAS

Nível: 1d6 + 2
Terra: Mochila com minijatos
Ardeyn: Capa azul ondulada
Ruk: Enxerto espinhal que germina asas de inseto
Efeito: O usuário pode voar com sua velocidade normal de corrida por uma hora.

ATIVADOR DE CONTINGÊNCIA

Nível: 1d6 + 2
Terra: Um dispositivo diminuto com cabos de conexão
Ardeyn: Uma runa mágica inscrita em um pergaminho
Ruk: Um revestimento de lodo vivo
Efeito: Se ativada em conjunto com outra cifra, o usuário pode especificar uma condição na qual a cifra conectada será ativada. A cifra conectada permanece com o comando de contingência até a cifra ser usada (seja de forma normal ou de contingência). Por exemplo, quando esta cifra está ligada a outra que forneça uma forma de cura ou proteção, o usuário poderia especificar que a cifra conectada é ativada se ele sofrer dano até um certo ponto ou for sujeito a uma circunstância perigosa específica.

Até a cifra conectada ser usada, esta cifra continua sendo contada no número máximo de cifras que um PJ pode carregar.

ATRATOR

Nível: 1d6 + 4
Terra: Luva de couro negra

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Ardeyn: Anel de ouro com uma gema vermelha
Ruk: Enxerto de palma
Efeito: Um item solto do seu tamanho ou menor em alcance longo é atraído imediatamente até o dispositivo. Isso leva uma rodada. O item não tem momento linear quando chega.

AUXÍLIO DE MEDITAÇÃO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Touca coberta com pequenos fios
Ardeyn: Diadema
Ruk: Um umbilical
Efeito: A substância restaura um número de pontos igual ao nível da cifra à Reserva de Intelecto do usuário.

BARREIRA DE RESTRIÇÃO MENTAL

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Anel
Ruk: Enxerto no antebraço
Efeito: Cria um plano imóvel de energia permeável de até 6 x 6 metros por uma hora. O plano se adequa ao espaço disponível. Criaturas inteligentes que passem pelo plano ficam inconscientes por até uma hora ou até serem acordadas ou sofrerem dano.

BLECAUTE

Nível: 1d6 + 2
Terra: Aplicativo de smartphone de uso único
Ardeyn: Uma vela
Ruk: Um órgão vermelho tipo sapo que canta
Efeito: Quando ativado, uma área em alcance imediato do usuário fica seguro contra qualquer efeito fora da área que veja, escute ou, de outra forma, sinta o que ocorre no interior. Para observadores externos, a área é um "borrão" para qualquer sentido aplicado. Grampos, sensores de observação e outros métodos de vigilância direta também ficam inoperantes dentro da área pela duração.

CAMPO DE ESTASE

Nível: 1d6
Terra: Um pequeno dispositivo que infla uma bolha de plástico transparente quando ativado, no qual o alvo é colocado
Ardeyn: Uma urna pequena cheia de poeira a ser despejada sobre o alvo
Ruk: Um tubo contendo um gel transparente a ser aplicado no alvo
Efeito: Coloca um alvo em estase por um número de dias igual ao nível da cifra ou até ser perturbado de forma violenta. Um objeto em estase não envelhece e sai da estase vivo e na mesma condição que estava quando entrou, sem lembranças do período de inatividade.

CAMPO DE NULIDADE

Nível: 1d6 + 3
Terra: Aplicativo de smartphone
Ardeyn: Pergaminho inscrito com uma magia
Ruk: Espinha
Efeito: Quando ativada, o usuário e todas as criaturas em alcance imediato do usuário recebem +5 de Armadura contra danos de um tipo específico por uma hora. Jogue um d100 para determinar o efeito.

01–12	Fogo
13–27	Frio
28–39	Ácido

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

40–52	Psíquico
53–65	Sônico
66–72	Elétrico
73–84	Veneno
85–95	Esmagamento
96–00	Corte e perfuração

CAPACITOR DE DRENO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão com fios de conexão
Ardeyn: Um pequeno golem
Ruk: Um umbilical
Efeito: Um objeto conectado à cifra tem parte ou toda a sua energia drenada. O dono de um artefato deve fazer um teste de esgotamento, uma cifra se torna inútil e outro tipo de máquina ou dispositivo energizado fica parcial ou totalmente desativado, conforme o Mestre determinar. Enquanto isso, o capacitor de dreno retém a carga de energia que pode ser usada de uma das seguintes formas.

Granada: O capacitor pode ser arremessado contra um alvo em alcance curto, onde detona e causa dano (geralmente de fogo e estilhaços) igual ao nível da cifra em todos os alvos em alcance imediato.

Melhorar Cifra: Dá a outra cifra não utilizada um segundo uso, a menos que a cifra seja fundamentalmente de uso único, como uma granada.

Reenergizar Cifra: Uma cifra usada é revitalizada, como se não tivesse sido usada.

Aprimorar Artefato: Um artefato fica mais poderoso de uma forma determinada pelo Mestre (causa mais dano, melhora a chance de efeito em um passo, entre outras), mas seu teste de esgotamento também aumenta em 10% (+1 em um d10, +2 em um d20 e +10 em um 1d100)

Efeito de Intelecto: O usuário ganha 1d10 pontos de Intelecto.

Ao usar um capacitor de dreno como uma granada, seu arremesso é quase sempre difícil pois nem sempre ela tem forma de uma granada. Quando um personagem arremessa um capacitor de dreno desta forma, dobre a faixa de erro para 1-2.

CHAVE DE MEMÓRIA

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão com interruptor vermelho
Ardeyn: Globo de cristal
Ruk: Um casulo amarelo
Efeito: Quando a cifra é ativada, escolha um ponto em alcance longo. As mentes de todas as criaturas pensantes que estejam em alcance imediato de tal ponto são atacadas. Se afetada, a vítima fica confusa, não realiza ações por uma rodada e não se lembra da hora anterior.

CHIFRE ÚNICO

Nível: 1d6 + 3
Terra: Uma seringa cheia de líquido branco
Ardeyn: Uma runa mágica inscrita em um pergaminho
Ruk: Um enxerto de chifre espiral fino
Efeito: Quando a cifra é ativada, o usuário ganha um chifre único no centro da sua testa. O chifre é mortalmente afiado e forte e desce em espiral até uma base sólida, onde se funde à pele e aos ossos do usuário. O usuário é especializado em fazer ataques corpo a corpo com o chifre, que é considerado uma arma média. O chifre dura um número de horas igual ao nível da cifra.

Às vezes, uma cifra de chifre único cobre o usuário com um lustro fino de um material negro tipo couro quando ativado, escondendo a identidade do usuário, mas sem interferir com seus sentidos.

CÓDIGO DE RECURSÃO

Nível: 1d6 + 4
Terra: Chaveiro
Ardeyn: Chave mestra de ferro
Ruk: Aranha que zune
Efeito: A cifra serve como uma chave de recursão para um local específico dentro de uma recursão. A chave de recursão não cria um portal para o local específico por conta própria - o recursor

Quando uma cifra de código de recursão é usada, ela se dissipa ou perde sua habilidade de cifra, diferente da bem mais rara chave de recursão.

Chave de recursão, página 130

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

deve iniciar uma translação e ter sucesso no teste de translação normalmente. Mas, em um teste bem-sucedido, todos que participam da translação aparecem no local especificado pela chave (não o local padrão da recursão ou o local de onde o recursor que iniciou a translação partiu).

Intromissão do Mestre com Cola: *A mão do PJ fica colada em um dos objetos que devem ser colados. A ligação persiste até o PJ deixar um pouco de pele para trás (causando 3 pontos de dano a si mesmo).*

COLA

Nível: 1d6 + 4
Terra: Tubo contendo uma pasta grudenta
Ardeyn: Pedra de runa frágil
Ruk: Tubo de teste vedado com fluido verde
Efeito: Uma ligação permanente é criada entre dois objetos físicos. A força da ligação é igual ao nível da cifra.

CONJUNTO DE SUPERVISÃO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Óculos com um pequeno dispositivo
Ardeyn: Duas gemas iguais
Ruk: Dois casulos iguais
Efeito: Esta cifra tem duas partes. Se uma parte for colocada em um local específico, quem segurar a outra parte igual pode escolher ver e ouvir tudo que acontece no local alvo, como se estivesse lá. Verificar o local remoto exige uma ação. A parte da cifra no local esconde sua localização com um nível igual ao nível da cifra + 2. Dura um dia.

CONTEXTUALIZADOR

Nível: 1d6 + 2
Terra: Aplicativo de smartphone
Ardeyn: Elixir em um frasco de vidro
Ruk: Órgão verde tipo sapo
Efeito: Explode em um raio imediato, mudando o contexto de uma criatura na área para o contexto da recursão ocupada atualmente. Criaturas nativas e visitantes transladados não são afetados, mas criaturas afetadas que cheguem através de um portal impróprio são tratadas como se tivessem passado por um portal de translação para chegar à recursão atual. Como resultado, alguns itens em posse da criatura alvo, ou até mesmo a própria criatura que não tenha a centelha, voltam imediatamente para suas recursões nativas.

CURATIVO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Uma pílula azul pequena
Ardeyn: Um elixir azul
Ruk: Adesivo que se ativa quando aplicado
Efeito: A substância restaura um número de pontos igual ao nível da cifra à Reserva de Potência do usuário.

DERRETEDOR GERAL

Nível: 1d6 + 3
Terra: Cilindro de plástico com um líquido claro
Ardeyn: Frasco com líquido borbulhante
Ruk: Biocasulo cheio de lodo vivo
Efeito: Assim que liberado, o lodo orgânico dissolve 0,03 metros cúbicos de material por rodada. Após uma rodada por nível da cifra, o lodo morre e se torna inerte.

DISCERNIMENTO

Nível: 1d6 + 4

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Terra: Aplicativo de smartphone
Ardeyn: Espelho no qual aparece um rosto
Ruk: Umbilical
Efeito: O usuário pode fazer uma pergunta ao Mestre e obter uma resposta geral (de uma entidade, instituição ou objeto adequado na recursão ou área específica da Caosfera na qual a cifra é usada). O Mestre atribui um nível à pergunta, então, quanto mais obscura for a resposta, mais difícil será a tarefa. Geralmente, o conhecimento que um PJ poderia encontrar em outro lugar que não seja sua localização atual é nível 1 e o conhecimento obscuro do passado é nível 7. Obter conhecimento do futuro é nível 10 e tal conhecimento sempre estará aberto a interpretações.

DISPOSITIVO DE DESLOCAMENTO VISUAL

Nível: 1d6
Terra: Cinto com tela holográfica na fivela
Ardeyn: Bracelete de ossos
Ruk: Casulo montado no ombro
Efeito: Projeta imagens holográficas do usuário para confundir os atacantes. As imagens aparecem ao redor do usuário. Isso dá a ele um recurso para ações de defesa de Velocidade por dez minutos.

ELEVAÇÃO

Nível: 1d6 + 1
Terra: Cinto com fivela com tema de asas
Ardeyn: Estátua de um gárgula que se move e eleva o usuário
Ruk: Enxerto espinhal
Efeito: Por até uma hora após a ativação, o usuário da cifra pode flutuar para cima ou para baixo no ar em uma taxa de 6 metros por rodada. Ventos ou outros efeitos podem mover o usuário lateralmente.

ELO TELEPÁTICO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Pílulas com o logotipo MENTO
Ardeyn: Dragões emplumados minúsculos
Ruk: Casulos orgânicos que se unem à testa
Efeito: Por uma hora, o dispositivo permite a comunicação mental com alguém que tenha uma unidade correspondente, independente da distância entre os usuários (mesmo se estiverem em recursões diferentes). Estes dispositivos sempre são encontrados em grupos de dois ou mais.

Quando duas pessoas usam uma cifra de elo telepático, elas devem ser muito disciplinadas em suas comunicações mentais ou os pensamentos, emoções e sentimentos de fundo também passam pelo elo. Por exemplo, se um dos usuários tiver um desprezo secreto (ou uma queda) pelo outro, isso provavelmente será descoberto quando a duração terminar.

EMBARALHADOR MENTAL

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Gema violeta
Ruk: Casulo cheio de esporos
Efeito: Duas rodadas após ser ativado, o dispositivo cria um campo invisível que preenche uma área dentro de alcance curto e dura um minuto. O campo embaralha os processos mentais de todas as criaturas pensantes. O efeito dura enquanto elas permanecerem no campo e por 1d6 rodadas depois, embora possam fazer um teste de defesa de Intelecto por rodada para agirem normalmente (tanto no campo quanto depois de sair dele). Cada embaralhador mental está vinculado a um efeito específico. Jogue um d100 para determinar o efeito.

01–30	Vítimas não podem agir.
31–40	Vítimas não podem falar.
41–50	Vítimas se movem de forma lenta (alcance imediato) e desajeitada.
51–60	Vítimas não podem ver ou ouvir.
61–70	Vítimas perdem todo o senso de direção, profundidade e proporção.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

71–80	Vítimas não identificam as pessoas que conhecem.
81-88	Vítimas sofrem amnésia parcial.
81–88	Vítimas sofrem amnésia parcial.
89–94	Vítimas sofrem amnésia total.
95–98	Vítimas perdem todas as inibições, revelando segredos e realizando ações surpreendentes.
99–00	As éticas das vítimas são invertidas.

EMISSOR DE RAIO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Varinha
Ruk: Módulo montado no ombro
Efeito: Permite que o usuário projete um raio de energia destrutiva a até 61 metros (200 pés) de distância, causando dano igual ao nível da cifra + 2. Jogue um d100 para determinar o efeito.

01–50	Calor/luz concentrada
51–60	Radiação de rompimento celular
61–80	Força
81–87	Onda magnética
88–93	Rompimento de ligação molecular
94–00	Frio concentrado

EMISSOR DE RAIO (ASSASSINO DE AMIGOS)

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Varinha
Ruk: Módulo montado no ombro
Efeito: Permite que o usuário projete um raio a até 61 metros (200 pés) de distância, forçando o alvo a atacar seu aliado mais próximo por uma rodada.

EMISSOR DE RAIO (COMANDO)

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Varinha
Ruk: Módulo montado no ombro
Efeito: Permite que o usuário projete um raio a até 61 metros (200 pés) de distância, forçando um alvo a obedecer o próximo comando verbal dado (se for entendido).

EMISSOR DE RAIO (MEDO)

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Varinha
Ruk: Módulo montado no ombro
Efeito: Permite que o usuário projete um raio a até 61 metros (200 pés) de distância, forçando o alvo a fugir aterrorizado por um minuto.

EMISSOR DE RAIO (ROMPEDOR DE MENTE)

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Anel de chumbo

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Ruk: Módulo montado no ombro
Efeito: Permite que o usuário projete um raio de energia destrutiva a até 61 metros de distância, causando dano de Intelecto igual ao nível da cifra. Além disso, a vítima não pode realizar ações por um número de rodadas igual ao nível da cifra.

ESCRAVIZADOR

Nível: 1d6 + 2
Terra: Colar de submissão
Ardeyn: Um colar de ferro inscrito com runas
Ruk: Uma máscara
Efeito: Para ativar a cifra, o usuário deve ter sucesso em um ataque corpo a corpo contra uma criatura aproximadamente do tamanho do usuário e cujo nível não supere o nível da cifra. A cifra prende o alvo, que fica calmo imediatamente. O alvo espera o comando do usuário e executa todas as ordens com o melhor da sua habilidade. O alvo permanece escravizado por um número de horas igual ao nível da cifra menos o nível do alvo. (Se o resultado for 0, o alvo permanece escravizado por um minuto. Se o resultado for um número negativo, o alvo permanece escravizado somente por uma rodada.)

ESCUDO DURADOURO

Nível: 1d6 + 4
Terra: Jaqueta
Ardeyn: Capa
Ruk: Biomódulo
Efeito: Por um dia, o usuário da cifra ativada se aproveita do efeito de um recurso em seus testes de defesa de Velocidade.

ESCUDO TEMPORÁRIO

Nível: 1d6
Terra: Jaqueta
Ardeyn: Capa
Ruk: Braçadeira de organímero
Efeito: Por uma hora, o usuário da cifra ativada recebe um recurso em seus testes de defesa de Velocidade.

Organímero, Página 194

ESPINHO DE RADIAÇÃO

Nível: 1d6 + 4
Terra: Dispositivo tipo taser
Ardeyn: Anel com tema de relâmpago
Ruk: Implante subcutâneo
Efeito: Emite uma poderosa rajada de radiação que rompe o tecido de qualquer criatura tocada, causando dano igual ao nível da cifra.

Em casos raros, um espinho de radiação específico causa uma mutação permanente no alvo. Neste caso, o PJ deve ter sucesso em um teste de defesa de Potência cuja dificuldade é igual ao nível da cifra. Se tiver uma falha crítica, consulte a tabela Mutações Prejudiciais na recursão Cataclismador, na página 240. Em uma falha normal no teste, o usuário ganha uma nova verruga. Com um 19 ou 20, o usuário pode jogar na tabela Mutações Poderosas na página 241.

ESTABILIZADOR MENTAL

Nível: 1d6
Terra: Óculos de cor rosa
Ardeyn: Um tapa-olho
Ruk: Um enxerto de olho adicional
Efeito: O usuário ganha +5 de Armadura contra dano de Intelecto, incluindo o dano recebido da alienação.

Alienação, página 216

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ESTIMULADOR

Nível: 1d6
Terra: Lata ou garrafa pequena de líquido ingerível
Ardeyn: Braçadeiras de bronze
Ruk: Adesivo que se ativa quando aplicado
Efeito: Reduz a dificuldade da próxima ação feita em três passos.

EXPLOSÃO DE LUZ

Nível: 1d6 + 2
Terra: Granada pequena
Ardeyn: Punhado de poeira em uma bolsa
Ruk: Casulo orgânico pulsante
Efeito: Se arremessada, a cifra viaja até o ponto indicado em alcance curto e explode em um raio imediato, cegando todos nele por um minuto.

FONTE DE ENERGIA ININTERRUPTA

Nível: 1d6 + 4
Terra: Uma unidade de tamanho médio com várias tomadas de energia
Ardeyn: Um cristal brilhante tão alto quanto uma pessoa
Ruk: Um dispositivo diminuto com elementos orgânicos
Efeito: Assim que ativado, o dispositivo fornece energia adequada para outro dispositivo por até um dia. O dispositivo a ser energizado pode ser tão simples quanto uma fonte de luz ou tão complexo quanto uma nave espacial pequena, presumindo que o nível da cifra seja igual aos requisitos de energia do item. Um abajur tem requisito de energia equivalente ao nível 1, um motor de carro tem requisito de energia de nível 5 e uma nave espacial tem requisito de nível 10.

FUSÃO MENTAL

Nível: 1d6 + 1
Terra: Capacete coberto com LEDs e fios
Ardeyn: Um diadema com uma joia vermelha
Ruk: Um enxerto de antena
Efeito: O usuário ganha a habilidade de falar telepaticamente com as criaturas que puder ver em alcance curto por até uma hora. O usuário não pode ler os pensamentos de um alvo, exceto aqueles especificamente "transmitidos". Este efeito transcende as barreiras linguísticas normais, mas um alvo deve ter uma mente que permita que tal comunicação seja possível.

GANCHO DE FOCO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Uma pílula azul
Ardeyn: Um pergaminho
Ruk: Casulo orgânico multicolorido
Efeito: Se usada durante a translação ou no período de recuperação imediatamente após a translação para outra recursão ou mundo primário, o usuário pode ficar com o foco da recursão ou mundo primário anterior, mesmo se tal foco não for normalmente arrastável. O foco é retido enquanto o usuário permanecer na nova recursão.

GRANADA

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo explosivo (arremesso, alcance curto)

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Ardeyn: Uma pedra com uma runa da destruição inscrita (arremesso, alcance curto)
Ruk: Projetor de pulso (alcance longo)
Efeito: Explode em um raio imediato, causando dano igual ao nível da cifra. Jogue um d100 para o tipo do dano:

01–10	Rompimento celular (danifica somente a carne)
11–30	Corrosivo
31–40	Descarga elétrica
41–50	Dreno de calor (frio)
51–75	Fogo
76–00	Estilhaço

GRANADA (COLAPSO DE RECURSÃO)

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo explosivo ou esfera de cerâmica (arremesso, alcance curto)
Ardeyn: Varinha (alcance longo)
Ruk: Projetor portátil (alcance longo)
Efeito: Desaba uma dimensão de bolso ou recursão jovem na qual for detonada se o nível da recursão for igual ou menor do que a metade do nível da cifra. Todo o conteúdo da recursão sofre dano igual ao nível da cifra e é jogado diretamente no Strange.

GRANADA (CRIATURA)

Nível: 1d6 + 1
Terra: Dispositivo explosivo ou esfera de cerâmica (arremesso, alcance curto)
Ardeyn: Varinha (alcance longo)
Ruk: Projetor portátil (alcance longo)
Efeito: Explode e cria um portal impróprio momentâneo. Uma criatura aleatória cujo nível é igual ou menor ao da cifra aparece através do portal e ataca o alvo mais próximo.

GRANADA (INVERSÃO DE GRAVIDADE)

Nível: 1d6 + 1
Terra: Dispositivo explosivo ou esfera de cerâmica (arremesso, alcance curto)
Ardeyn: Varinha (alcance longo)
Ruk: Projetor portátil (alcance longo)
Efeito: Explode e reverte a gravidade por uma hora dentro de um raio de alcance longo da explosão.

GRANADA (RECURSÃO)

Nível: 1d6 + 4
Terra: Dispositivo explosivo ou esfera de cerâmica (arremesso, alcance curto)
Ardeyn: Varinha (alcance longo)
Ruk: Projetor portátil (alcance longo)
Efeito: Explode e cria um portal impróprio momentâneo. As criaturas dentro do alcance imediato são sugadas para uma recursão aleatória (todas as criaturas afetadas vão para a mesma recursão). Algumas cifras de granada de recursão transferem os alvos para uma recursão específica. Um personagem que tenha sucesso em um teste de conhecimento de Strange pode determinar esta recursão com antecedência. A dificuldade é igual ao nível da cifra.

GRANADA ESPIÃ

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo portátil que controla um drone minúsculo
Ardeyn: Pequeno golem alado
Ruk: Enxerto que lança uma vespa minúscula bioprojetada
Efeito: Quando ativada, a cifra produz um objeto espião minúsculo que resiste à detecção como uma criatura de nível 8 devido à sua natureza. O objeto espião se move com uma grande velocidade, mapeando e sondando uma área desconhecida. Ele se move a 152 metros (500 pés) por nível, sondando uma área a até 15 metros (50 pés) de distância. Ele identifica o arranjo básico, as

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

criaturas e as fontes principais de energia. Seu movimento é bloqueado por barreiras físicas ou de energia. No final do seu mapeamento, ele volta ao usuário e faz o relatório. Se descobrir um alvo pré-definido durante tal período (como "uma criatura de nível 5 ou mais", "uma porta fechada", "uma fonte de energia principal", entre outros), ele explode. Todas as criaturas e objetos em alcance curto sofrem dano elétrico e de estilhaços igual ao nível da cifra.

INCORPORADOR DE TRUQUE

Nível: 1d6
Terra: Biscoito para cachorro
Ardeyn: Osso com runa inscrita
Ruk: Implante subcutâneo
Efeito: Cada animal não inteligente aprende, de forma imediata e perfeita, um truque que possa realizar fisicamente (rolar, saltar, girar, sacudir, ir para um local indicado em alcance longo, entre outros). O truque deve ser designado quando a cifra for ativada.

INDUTOR DE SONO

Nível: 1d6
Terra: Dispositivo portátil tipo taser
Ardeyn: Luva
Ruk: Injetor
Efeito: Um toque desta cifra deixa a vítima dormindo por dez minutos ou até ser acordada por uma ação violenta ou barulho extremamente alto.

INVISIBILIDADE

Nível: 1d6 + 2
Terra: Capa com circuitos embutidos e um cinto com bateria
Ardeyn: Três anéis de ferro e uma coroa entrelaçada
Ruk: Enxerto temporário de pele
Efeito: O usuário fica invisível por dez minutos. Enquanto estiver invisível, ele é especializado em furtividade e nas tarefas de defesa de Velocidade. Esse efeito termina se ele fizer alguma coisa para revelar a sua presença ou posição — atacar, usar uma habilidade, mover um objeto grande e assim por diante. Se isso ocorrer, o usuário poderá recuperar o efeito de invisibilidade restante através de uma ação para focar em esconder sua posição.

LÂMINA ÚNICA

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo similar a uma bainha
Ardeyn: Manopla
Ruk: Injeção na ponta do dedo
Efeito: Produz uma lâmina de 15 centímetros que tem o mesmo nível da cifra. A lâmina corta qualquer material com nível menor do que o seu. Se usada como uma arma, ela é uma arma leve que ignora a Armadura com nível menor do que o seu. A lâmina dura dez minutos.

LEMBRANÇA

Nível: 1d6
Terra: Óculos
Ardeyn: Torque de prata

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Ruk: Saco de cabeça translúcido
Efeito: Permite que o usuário registre mentalmente tudo que ver por trinta segundos e armazene o registro de forma permanente em sua memória de longo prazo. Útil para observar alguém arrombar uma trava específica, inserir um código complexo ou outra coisa que aconteça rapidamente.

LENTES DE INFORMAÇÃO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Óculos
Ardeyn: Lente na extremidade de um cajado
Ruk: Lentes de contato
Efeito: O usuário pode ativar a função da lente por um número total de vezes igual ao nível da cifra durante um dia. A cada vez, o usuário pode selecionar uma criatura em alcance longo e descobrir o seguinte: nível da criatura, recursão nativa da criatura, espécie da criatura, nome da criatura e, possivelmente, outros fatos (tais como informações acessíveis de um indivíduo na Terra, como seu perfil de crédito, endereço, telefone e informações relacionadas).

MAPEADOR

Nível: 1d6 + 2
Terra: Tablet eletrônico
Ardeyn: Um pergaminho de velino
Ruk: Um drone biológico planador com tela
Efeito: Quando ativado, o dispositivo mostra um mapa em escala da recursão ocupada atualmente por até uma hora. O usuário pode se concentrar em características geográficas específicas até uma resolução de 2 metros por seção de imagem do mapa (em outras palavras, um pixel). As características não têm nomes, mas o mapa é uma representação em tempo real da recursão, então objetos ou criaturas grandes o suficiente para aparecer na resolução podem ser vistos.

MESTRE MAGNÉTICO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Luvas com placas de metal
Ardeyn: Pirâmide pequena de cristal
Ruk: Substituição de unha
Efeito: Estabelece uma conexão com um objeto de metal em alcance curto que um humano possa segurar em uma mão. Após a conexão ser estabelecida, o usuário pode mover ou manipular o objeto em qualquer lugar dentro do alcance curto (cada movimento ou manipulação é uma ação). Por exemplo, o usuário pode usar uma arma ou puxar um elmo na cabeça de um usuário para trás e para frente. A conexão dura dez rodadas.

MÓDULO DE DISFARCE

Nível: 1d6 + 2
Terra: Chapéu
Ardeyn: Cachecol
Ruk: Um enxerto de pele
Efeito: Pela próxima hora, as feições do usuário se tornam quase idênticas às da pessoa designada com quem o usuário interagiu anteriormente. Isso reduz a dificuldade em dois passos quando o usuário tentar se disfarçar como a pessoa designada. Assim que designado, o usuário não pode mudar o efeito para parecer outra pessoa, embora possa remover o módulo para voltar à sua aparência normal antes do final da hora.

MÓDULO MORTAL

Nível: 1d6
Terra: Pequeno dispositivo anexado a uma arma corpo a corpo ou à distância

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Agentes do DRE são conhecidos por colecionarem cifras de módulo mortal. Claro que, considerando a natureza incerta das cifras, "conhecidos por colecionarem" pode ser simplesmente uma propaganda iniciada pelo próprio DRE.

Ardeyn: Runa anexada a uma arma corpo a corpo ou à distância
Ruk: Casulo anexado a uma arma corpo a corpo ou à distância
Efeito: Pelo próximo minuto, quando a arma ou sua munição atingir um PNJ ou criatura cujo nível seja menor ou igual ao nível da cifra, o usuário da arma pode fazer uma segunda jogada de ataque. Se o segundo ataque for um sucesso, o alvo é morto na hora. Se usado contra um PJ, o personagem desce um passo no marcador de dano.

MÓDULO MULTIFÁSICO

Nível: 1d6
Terra: Pequeno dispositivo anexado a uma arma corpo a corpo ou à distância
Ardeyn: Runa anexada a uma arma corpo a corpo ou à distância
Ruk: Casulo anexado a uma arma corpo a corpo ou à distância
Efeito: Durante o próximo dia, a arma pode afetar criaturas fora de fase, transdimensionais, etéreas e incorpóreas dentro do contexto de uma recursão específica. Por exemplo, em Ardeyn, a arma se tornaria da ruína espiritual. Durante este tempo, a arma também inflige 1 ponto adicional de dano a qualquer alvo. (Se o módulo multifásico estiver anexado a uma arma à distância, a munição disparada pela arma ganha a propriedade transdimensional.)

MÓDULO REPETIDOR

Nível: 1d6 + 1
Terra: Pequeno dispositivo anexado a uma arma de ataque à distância
Ardeyn: Runa anexada a uma arma de ataque à distância
Ruk: Casulo anexado a uma arma de ataque à distância
Efeito: Pelo próximo minuto, a arma à distância dispara uma vez adicional a munição fabricada pelo módulo. O usuário da arma pode mirar o tiro livre no mesmo alvo do tiro inicial ou em um alvo ao lado do primeiro.

MÓDULO SNIPER

Nível: 1d6
Terra: Pequeno dispositivo anexado a uma arma de ataque à distância
Ardeyn: Runa anexada a uma arma de ataque à distância
Ruk: Casulo anexado a uma arma de ataque à distância
Efeito: Pela próxima hora, o alcance efetivo da arma aumenta para 3 quilômetros (2 milhas).

MULTI-EQUIPAMENTO

Nível: 1d6 + 1
Terra: Mochila
Ardeyn: Bolsa de couro grande
Ruk: Armário expansível
Efeito: O personagem pode revirar o interior da cifra e retirar um equipamento desejado que esteja disponível na recursão atual (ou em qualquer recursão com tempo de trânsito inferior a um mês, se usada no Strange) cujo nível não supere o da cifra. O objeto não pode ser um artefato, embora possa ser algo complexo. O equipamento produzido persiste por 24 horas, a menos que sua natureza fundamental seja de uso único (como uma granada na Terra).

MUNIÇÃO DE GÁS

Nível: 1d6 + 2
Terra: Bala (alcance longo)
Ardeyn: Flecha (alcance longo)
Ruk: Enxerto que dispara projéteis (alcance longo)
Efeito: Quando disparada, a cifra explode em uma nuvem venenosa em distância imediata. A nuvem dura 1d6 rodadas, a menos que as condições digam o contrário. Jogue um d100 para determinar o efeito.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

01–10	Fumaça espessa: obstrui a visão enquanto a nuvem durar.
11–20	Gás sufocante: criaturas vivas que respirem perdem suas ações engasgando e tossindo por um número de rodadas igual ao nível da cifra.
21–50	Gás venenoso: criaturas vivas que respirem sofrem dano igual ao nível da cifra.
51–60	Gás corrosivo: tudo sofre dano igual ao nível da cifra.
61–65	Gás alucinógeno: criaturas vivas que respirem perdem suas ações devido a alucinações e visões por um número de rodadas igual ao nível da cifra.
66–70	Gás nervoso: criaturas vivas que respirem sofrem dano de Velocidade igual ao nível da cifra.
71–80	Gás entorpecedor: criaturas vivas que respirem sofrem dano igual ao nível da cifra.
81–83	Gás do medo: criaturas vivas que respirem e pensem fogem em uma direção aleatória (ou ficam paralisadas de medo) por um número de rodadas igual ao nível da cifra.
84–86	Gás amnésico: criaturas vivas que respirem e pensem perdem permanentemente toda a memória do último minuto.
87–96	Gás do sono: criaturas vivas que respirem caem no sono por um número de rodadas igual ao nível da cifra ou até serem acordadas por uma ação violenta ou barulho extremamente alto.
97–00	Gás da fúria: criaturas vivas que respirem e pensem fazem um ataque corpo a corpo contra a criatura mais próxima e continuam a fazê-lo por um número de rodadas igual ao nível da cifra.

MUNIÇÃO STRANGE

Nível: 1d6 + 2

Terra: Um pente de munição que se encaixa em qualquer arma
Ardeyn: Uma aljava de flechas
Ruk: Um nódulo que se afixa a qualquer arma que dispare munição

Efeito: Modifica o ataque de uma arma de forma específica por uma hora. Jogue um d100 para o efeito:

01–10	Reduz a dificuldade do ataque em um passo
11–20	Causa dano elétrico adicional igual ao nível da cifra
21–30	Causa dano de frio adicional igual ao nível da cifra
31–40	Causa dano de veneno adicional igual ao nível da cifra
41–50	Causa dano de ácido adicional igual ao nível da cifra
51–60	Causa dano de fogo adicional igual ao nível da cifra
61–70	Causa dano sônico adicional igual ao nível da cifra
71–80	Causa dano psíquico adicional igual ao nível da cifra
81–90	Recuo (com 18-20 em um teste de ataque bem sucedido, o alvo é empurrado 9 metros (30 pés) para trás)
91–95	Retenção (com 18-20 em um teste de ataque bem-sucedido, o alvo não pode agir em seu próximo turno)
96–97	Reduz a dificuldade do ataque em dois passos
98	Banimento (com 18-20 em um teste de ataque bem-sucedido, o alvo é enviado para uma recursão aleatória)
99	Explode, causando dano igual ao nível da cifra em todos dentro do alcance imediato do alvo
00	Caça-coração (com 18-20 em um teste de ataque bem-sucedido, o alvo morre)

NUTRIÇÃO E HIDRATAÇÃO

Nível: 1d6 + 1
Terra: Pílula volumosa
Ardeyn: Ameixa açucarada
Ruk: Enxerto subcutâneo
Efeito: O usuário pode prosseguir sem comida e água por um número de dias igual ao nível da cifra, sem sofrer efeitos danosos.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PAREDE DE FASE

Nível: 1d6 + 2
Terra: Aplicativo de smartphone
Ardeyn: Cajado
Ruk: Uma placa semiviva de tecido
Efeito: Quando a cifra é ativada, uma parede dentro de alcance longo que tenha até 6 x 6 metros e 2 metros ou menos de espessura parece igual, mas, por uma hora, criaturas e objetos sólidos podem passar por ela como se a parede não estivesse lá.

PORTADOR DE MALDIÇÃO

Nível: 1d6 + 1
Terra: Moeda pequena com chip embutido insanamente complexo
Ardeyn: Amuleto de bronze com uma runa grande
Ruk: Aranha que ronrona
Efeito: Um portador de maldição pode ser ativado quando dado a um indivíduo que não perceba seu significado. Da próxima vez que a vítima tentar realizar uma tarefa importante enquanto a cifra estiver em sua posse, a dificuldade da tarefa é modificada em três passos em seu detrimento.

Itens que criam formas de força, como o projetor de tela de força, podem ocasionalmente ser usados para derrubar portas, elementos estruturais ou outros espaços fechados quando ativados.

PROJETOR DE ARMADURA DE FORÇA

Nível: 1d6 + 3
Terra: Fivela com símbolo de time esportivo
Ardeyn: Bracelete de prata delicado
Ruk: Injeção subcutânea
Efeito: Cria um campo de energia cintilante ao redor do usuário por uma hora, durante a qual ele recebe +3 de Armadura (+4 de Armadura se a cifra for de nível 5 ou maior).

Um raio de manipulação pode ser usado para operar um computador de longe, o que poderia render alguns trabalhos de infiltração e hackear.

PROJETOR DE TELA DE FORÇA

Nível: 1d6 + 3
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Medalhão de prata com a imagem de uma águia
Ruk: Braçadeira de aço com alguns controles
Efeito: Cria um plano imóvel e sólido de força de até 6 x 6 metros por uma hora. O plano se adequa ao espaço disponível.

RAIO DE MANIPULAÇÃO

Nível: 1d6 + 2
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Varinha
Ruk: Enxerto espinhal com fios conectados a uma luva
Efeito: O usuário pode ativar a cifra por um número total de vezes por dia igual ao nível da cifra. A cada vez, o usuário pode afetar um objeto que possa ver dentro do alcance longo e que não pese mais do que um objeto que poderia afetar fisicamente. O efeito deve ocorrer durante uma rodada e pode incluir: abrir ou fechar uma porta, digitar um número em um teclado, transferir um objeto em distância curta, tirar um objeto das mãos de outra criatura (se tiver sucesso em um teste baseado em Potência) ou empurrar uma criatura em uma distância imediata.

Ao usar um raio de nulidade em um alvo desperto no meio de uma translação ou em um alvo que esteja atravessando um portal de translação ou um portal impróprio, o viajante vai para lugar nenhum e sofre dano igual ao nível da cifra de raio de nulidade, enquanto a energia retorna em uma explosão caótica e descontrolada.

RAIO DE NULIDADE

Nível: 1d6 + 3
Terra: Aplicativo de smartphone
Ardeyn: Anel
Ruk: Pequeno dispositivo tipo arma
Efeito: O usuário pode terminar imediatamente um efeito contínuo em alcance longo que seja produzido por um artefato, cifra, manobra, revisão ou reviravolta.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

RAIO DE TRANSLAÇÃO DE MATÉRIA

Nível: 1d6 + 3
Terra: Dispositivo tipo taser
Ardeyn: Varinha
Ruk: Pequeno dispositivo tipo arma
Efeito: O usuário pode mirar em um objeto não vivo em alcance longo que não seja maior que o usuário e cujo nível seja menor ou igual ao da cifra. O objeto é transferido diretamente para uma recursão aleatória. Se o Mestre sentir que é adequado às circunstâncias, apenas parte do objeto é transferida (uma parte cujo volume não seja maior do que o do usuário).

RASTREADOR

Nível: 1d6
Terra: Relógio inteligente
Ardeyn: Bacia cheia de água
Ruk: Dispositivo tipo arma com uma tela
Efeito: O dispositivo base cria um rastreador invisível que se prende a uma superfície em alcance curto. Durante o próximo dia, o dispositivo base mostra a distância e a direção até o rastreador, desde que ambos estejam na mesma recursão. Se o rastreador se mover para uma recursão diferente, o dispositivo base mostra a distância e a direção até o portal mais próximo que leve a tal recursão, se houver.

RECURSÃO DE ABRIGO

Nível: 1d6 + 3
Terra: Dispositivo de mão
Ardeyn: Um pedaço de pano que pode ser desdobrado em um furo de 1 metro de diâmetro
Ruk: Um projetor que parece uma arma
Efeito: Uma recursão de tamanho de uma dimensão de bolso é criada, operando sob a mesma lei da recursão na qual a cifra foi usada. Um portal impróprio único também é criado. Assim que usado, o dispositivo fica inativo, mas a recursão é permanente.

REFORÇO DE ARMADURA

Nível: 1d6 + 1
Terra: Dispositivo eletrônico afixado nas roupas ou armadura
Ardeyn: Periapto afixado nas roupas ou armadura
Ruk: Um enxerto biomecânico
Efeito: A Armadura do usuário recebe uma melhoria por um dia. Jogue um d6 para determinar o resultado.

1	+1 de Armadura
2	+2 de Armadura
3	+3 de Armadura
4	+2 de Armadura, +5 contra dano de fogo
5	+2 de Armadura, +5 contra dano de frio
6	+2 de Armadura, +5 contra dano de ácido

REGENERAÇÃO DE TECIDOS

Nível: 1d6 + 4
Terra: Pílula verde
Ardeyn: Pássaro minúsculo que é animado e se senta no ombro do usuário
Ruk: Adesivo que se ativa quando aplicado
Efeito: Pela próxima hora, o personagem regenera 1 pontos de dano por rodada, até um número total de pontos igual ao dobro do nível da cifra. O personagem pode escolher em qual Reserva adicionar cada ponto que for disponibilizado. Se o personagem chegar ao máximo de saúde, a regeneração pausa até o personagem sofrer dano novamente, momento no qual a regeneração se reinicia (se houver tempo de regeneração sobrando) até a duração geral terminar.

Uma cifra de regeneração de tecidos também pode ser usada para regenerar um apêndice perdido (braço, pé, perna, entre outros) ou para consertar uma cicatriz de queimaduras ou deformações relacionadas a tecidos. Se uma cifra de regeneração de tecidos for usada desta forma, ela só regenera 1d6 pontos de dano pela duração de uma hora.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

REMÉDIO DE TRANSLAÇÃO

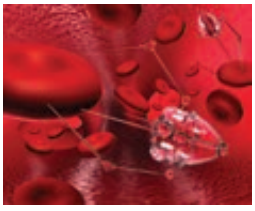
Nível: 1d6 + 2
Terra: Carta de jogo
Ardeyn: Cristal branco
Ruk: Injeção

Efeito: Facilita uma tentativa de translação. Se alguém já estiver tentando facilitar a tentativa, o tempo de recuperação após a translação é de apenas uma rodada. Se o tempo de recuperação já for reduzido para uma rodada por outro método, a dificuldade das tarefas pós-translação para todos os envolvidos na translação é reduzida em um passo por um minuto.

REMOVEDOR DE CONDIÇÃO

Nível: 1d6 + 3
Terra: Pílula amarela pequena
Ardeyn: Diabrete dragão amarelo
Ruk: Enxerto espinhal

Efeito: Cura uma ocorrência de uma das seguintes condições de saúde. Ela não previne a possibilidade de ocorrências futuras da mesma condição adquiridas de uma fonte diferente ou similar. Jogue um d20 para determinar o que é curado.



d20	Cura
1	Vício em uma substância
2	Doença autoimune
3	Infecção bacteriana
4	Mau hálito
5	Pústulas
6	Inchaço
7	Câncer
8	Lábios secos e rachados
9	Flatulência
10	Azia
11	Soluço
12	Pelos encravados
13	Insônia
14	Problema nas juntas
15	Câimbra muscular
16	Espinhas
17	Psicose (incluindo um fator de alienação)
18	Torcicolo
19	Infecção viral
20	Ressaca

REMOVEDOR DE IDADE

Nível: 1d6 + 4
Terra: Uma seringa cheia de fluido vermelho
Ardeyn: Um elixir em um frasco de vidro
Ruk: Uma espinha

Efeito: Quando ativada, a cifra inicia um processo de rejuvenescimento que remove anos da idade fisiológica do usuário. Durante os próximos sete dias, o usuário perde uma quantidade de anos igual a três vezes o nível da cifra. A cifra não retrocede a idade fisiológica além dos vinte e três anos de idade.

Em alguns casos raros, removedores de idade foram vendidos por mineiros de recursão a indivíduos ricos e não despertos por preços exorbitantes. Em quase todos os casos, o mineiro de recursão foi posteriormente rastreado por outros interessados com dinheiro e "desapareceu" após ser incapaz de produzir as cifras removedoras de idade necessárias.

RESISTÊNCIA A EFEITO

Nível: 1d6 + 1
Terra: Uma jaqueta de couro
Ardeyn: Um amuleto
Ruk: Uma espinha

Efeito: Quando ativada, a cifra fornece uma resistência adicional a efeitos de dano direto de todos os tipos (exceto de ataques de impacto, corte ou perfuração) por um dia. Se o nível do ataque for

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

inferior ao nível da cifra, o usuário ganha um teste de defesa adicional para evitar o ataque. Com um sucesso no teste de defesa, trate o ataque como se o usuário tivesse obtido sucesso em seu teste de defesa normal.

TRADUTOR VOCAL

Nível: 1d6
Terra: Disco que deve ser levado à testa
Ardeyn: Faixa de cabeça
Ruk: Um enxerto de órgão na forma de uma truta
Efeito: Traduz tudo dito pelo usuário para um idioma que qualquer um ao alcance do ouvido possa entender por um dia.

TRANSVOLUÇÃO

Nível: 1d6 + 4
Terra: Um cartaz grande, desenrolado e afixado em uma superfície sólida
Ardeyn: Giz usado para inscrever um círculo de 2 metros de diâmetro
Ruk: Casulo ancorado em uma superfície sólida que projete o holograma de uma porta
Efeito: Assim que ativada (um processo que exige duas rodadas de preparação), é criada uma uma passagem imprópria para outro local específico. O local pode ser dentro da mesma recursão ou para um local específico em outra recursão. A passagem para um local no Strange também pode ser criada, mas apenas se esta cifra não for usada em um mundo primário (como a Terra). A passagem dura até um minuto.

TROCA DE FASE

Nível: 1d6 + 1
Terra: Arnês com luzes de LED piscantes
Ardeyn: Anel com tema de vento
Ruk: Enxerto espinhal
Efeito: Coloca o usuário fora de fase por um minuto. Durante este tempo, ele pode passar através de objetos sólidos como se fosse totalmente insubstancial, como um fantasma. Ele não pode fazer ataques físicos ou ser atacado fisicamente.

VISÃO NO ESCURO

Nível: 1d6
Terra: Óculos
Ardeyn: Varinha de osso
Ruk: Enxerto de terceiro olho
Efeito: Concede a habilidade de ver no escuro por oito horas.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 19

USANDO AS REGRAS

Ao contrário do resto deste livro, esta seção é escrita só para você, o mestre do jogo (ou mestre do jogo em potencial), diretamente porque você é vital para transformar um jogo meio-decente em um jogo incrível. Em mãos desinformadas, mesmo as melhoras regras e um grande cenário propiciarão, na melhor das hipóteses, um jogo medíocre. Você é a chave neste processo.

O mestre de jogo (ou Mestre) é o arquiteto do jogo, mas não o único construtor. Você é o facilitador, assim como o árbitro. Você é todas essas coisas e muito mais. É um papel desafiador que não é exatamente como qualquer coisa parecida. As pessoas tentam equiparar um Mestre a um dramaturgo, árbitro, juiz ou guia. E elas não são analogias ruins, mas nenhuma delas está totalmente certa.

The Strange é um jogo de interpretação acima das regras. As regras são o esqueleto que suporta o coração e a mente da história que você e seus jogadores criam.

The Strange foi concebido para tornar as tarefas desafiadoras de narrar um jogo o mais simples possível e permitir que você, como Mestre, se concentre no que é importante. Em vez de lidar com um monte de lances de dados, modificadores e regras minuciosas, você pode se concentrar principalmente no fluxo da história. Isso não quer dizer que você é o único contador de histórias. O grupo é o contador de histórias. Mas é trabalho do Mestre reunir as ações, reações e desejos de todos sentados ao redor da mesa, encaixá-los no cenário e nos antecedentes criados antes da sessão começar e transformar tudo isso em uma história coesa – em tempo real. Às vezes, isso significa ter uma mão pesada. Às vezes, significa voltar atrás. Às vezes, significa ter a mente aberta. Sempre significa dar aos outros jogadores o tanto de destaque que você tem como Mestre, e tentar dar a cada um deles, de cada vez, de modo que nenhuma pessoa domine a narrativa ou a jogabilidade – nem mesmo você.

As regras são suas ferramentas para contar uma história, retratar um personagem e simular o mundo de ciência e fantasia. As regras não são a palavra final – você é. Você não é subserviente às regras. Mas você tem um mestre. Esse mestre é um jogo divertido misturado com uma história emocionante.

The Strange também foi projetado para fazer a narração do jogo funcionar da maneira que muitos Mestres experientes já agem em seus jogos. Os Mestres que reconhecem que não são subservientes às regras muitas vezes são forçados a trabalhar contra elas para fazer as coisas funcionarem apesar das regras, ou a usá-las como fumaça e espelhos para encobrir o que estão realmente fazendo (que é proporcionar a todos uma narrativa emocionante, atraente e interessante de participar). Esperamos que, como Mestre de The Strange, você não ache que este é o caso. Pelo contrário, a maioria das regras foi projetada especificamente para tornar a condução do jogo mais fácil - ou melhor, para permitir que o Mestre se concentre em ajudar a conduzir uma grande história.

Neste capítulo, primeiro vamos falar sobre as regras e como usá-las como suas ferramentas.

No Capítulo 20: Construindo uma História, vamos discutir a interação com os jogadores, a condução dos jogos e como elaborar grandes histórias. Capítulo 21: Conduzindo um Jogo de Strange, fornece ideias sobre como preencher o mundo (todos eles) com coisas interessantes para ver, para experimentar e, mais importante, para fazer.

Capítulo 20: Construindo uma História, página 359

Capítulo 21: Conduzindo um Jogo de Strange, página 376

AS REGRAS VERSUS A HISTÓRIA

À primeira vista, pode parecer que para um jogo baseado na história, não há muita "história" nas regras. Uma parede, um agente inimigo, um poço para saltar e um acelerador da matança podem ser resumidos mais ou menos como um simples número – seu nível. O fato é, The Strange é um jogo baseado em história porque as regras em sua essência são desprovidas de história. Tanto uma parede, um agente inimigo, um poço para saltar quanto um acelerador da matança podem ser resumidos em níveis porque todos eles são apenas parte da história. Todos são obstáculos ou ferramentas.

Acelerador da matança, página 91

Não há muitos detalhes nas regras — sem diretrizes para manobras específicas de judô ou sobre as diferenças entre o conserto de um transmissor de rádio na Terra e um submarino biotecnológico em Ruk. Não é porque esses tipos de coisas devem ser ignoradas, mas porque esses tipos de coisas servem para dar

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

sabor — elas são história, descrição e elaboração para o Mestre e os jogadores fornecerem. Um jogador interpretando um personagem em uma briga pode e deve descrever um ataque como um direto no queixo e outro como um soco circular, apesar de não haver diferença mecânica. De fato, *porque* não há diferença mecânica. Isso é justamente o que um jogo de narrativa é. É interessante e divertido e é por isso que todos estão sentados à mesa, em primeiro lugar.

Se os diferentes aspectos do jogo — paredes, agentes inimigos, poços e assim por diante — possuem distinções, elas decorrem dos elementos da história que são exceções especiais às regras. Ter tão poucas regras gerais torna mais fácil a adição de condições e situações especiais, porque há menos ajustes de regras para lidar. Menos circunstâncias especiais com as quais se preocupar. Menos chance de contradições e incompatibilidades de regras. Por exemplo, você pode facilmente ter uma parede que só pode ser destruída por ataques mentais. Um agente inimigo que conhece um ponto de pressão nervoso especial. Um poço que pode ter paredes sem atrito. Um acelerador da matança que pode estar defeituoso e ter o risco de explodir a qualquer momento. Estes são elementos da história que são mecanicamente construídos sobre uma mecânica básica muito simples, e todos deixam as coisas mais interessantes.

DEFININDO A CLASSIFICAÇÃO DE DIFICULDADE

A tarefa mais importante de todas para o Mestre é preparar o palco e orientar a história criada pelo grupo (não aquela criada pelo Mestre com antecedência). Mas definir a dificuldade é a tarefa mecânica mais importante que o Mestre tem no jogo. Embora existam sugestões ao longo deste capítulo para várias classificações de dificuldade para determinadas ações, não há nenhuma lista principal de dificuldades para cada ação que um personagem jogador (PJ) pode executar. Em vez disso, The Strange é projetado com o estilo de bom Mestre de "ensinar um homem a pescar" em mente. (Se você não sabe o que isso significa, se trata do velho ditado: "Dê a um homem um peixe e ele comerá por um dia. Ensine um homem a pescar e ele comerá a vida inteira". A ideia não é dar aos Mestres uma tonelada de regras para memorizar ou ter como referência, mas ensiná-los a fazer seus próprios julgamentos lógicos. Claro que, na maioria das vezes, não é uma questão de precisão exata. Se você disser que a dificuldade é 3 quando "deveria" ter sido

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

4, o mundo não acaba.

Na maioria das vezes, é realmente tão simples quanto classificar algo em uma escala de 1 a 10, sendo 1 incrivelmente fácil e 10 basicamente impossível. As diretrizes na tabela de dificuldade, apresentadas novamente na página 335 para referência, devem ajudar a colocá-lo no estado de espírito certo para a atribuição de dificuldade de uma tarefa.

Por exemplo, podemos fazer a distinção entre uma coisa que a maioria das pessoas possa fazer e algo que pessoas treinadas possam fazer.

Neste caso, "normal" significa alguém sem qualquer treinamento, talento ou experiência. Imagine aquele seu tio malandro, um pouco acima do peso, tentando uma tarefa que nunca fez antes. "Treinado" significa que a pessoa tem algum nível de instrução ou experiência, mas não é necessariamente um profissional.

Golem, página 271

Com isso em mente, pense sobre o ato de se equilibrar. Com foco suficiente, a maioria das pessoas pode atravessar uma ponte estreita (como um tronco de árvore caído). Isso sugere que a dificuldade seja 2. E caminhar através de uma prancha estreita de apenas 8 cm (3 polegadas) de largura? É mais provável que isso tenha dificuldade 3. Agora, considere andar através de uma corda bamba. Isso provavelmente tem dificuldade 5 – uma pessoa normal pode dominar essa tarefa com uma grande dose de sorte. Uma pessoa com algum treino pode tentar, mas ainda é difícil.

Treinado, página 99

Especializado, página 99

Esforço, página 17

Recurso, página 99

Claro que um acrobata profissional pode fazê-lo facilmente. Considere, porém, que o acrobata profissional é especializado nesta tarefa, tornando a dificuldade 3 para ele. Ele provavelmente também está empregando Esforço durante sua apresentação.

Vamos tentar outra tarefa. Desta vez, considere como pode ser difícil lembrar o nome do antigo prefeito da cidadezinha no Iowa de onde o personagem veio. A dificuldade pode ser 0 ou 1, dependendo de quanto tempo atrás ele foi o líder e o quanto ele era bem conhecido. Digamos que isso foi há dez anos e ele foi apenas levemente memorável, por isso tem dificuldade 1. A maioria das pessoas se lembra dele e, com um pouco de esforço, qualquer pessoa pode lembrar o nome dele. Agora, vamos considerar o nome da filha do prefeito. Isso é muito mais difícil. Presumindo que a filha não era famosa por si só, isto provavelmente é uma dificuldade 4. Mesmo as pessoas que conheçam um pouco sobre a história local (ou seja, pessoas que sejam treinadas no assunto) podem não ser capazes de se lembrar dela. Mas o que dizer o nome do cachorro de estimação que o marido da filha tinha? Isso é provavelmente impossível. Quem vai se lembrar do nome de um animal de estimação de uma pessoa obscura de dez anos atrás? Basicamente ninguém. No entanto, não se trata de conhecimento proibido ou um segredobem guardado, portanto, parece com dificuldade 7. Dificuldade 7 é classificada como "Ninguém pode fazer isso, mas algumas pessoas ainda assim o fazem". Não é o tipo de coisa lendária, mas é algo que se pode supor que as pessoas não podem fazer.

Quando você acha que não há nenhuma forma de conseguir ingressos para um show esgotado, mas de alguma forma o seu amigo consegue um par, isso é dificuldade 7. (Veja abaixo para saber mais sobre as dificuldades 7, 8, 9 e 10.)

Se estiver falando de uma tarefa, o ideal é que a dificuldade não seja baseada no personagem que executar a tarefa. As coisas não ficam inerentemente mais fáceis ou mais difíceis dependendo de quem a está executando. A verdade é que o personagem lida com isso como uma questão de julgamento. Se a tarefa é quebrar uma porta de madeira, um golem de pedra de Ardeyn deve ser melhor em fazer isso do que seria um ser humano normal, mas a classificação da tarefa deve ser a mesma para ambos. Digamos que a natureza do golem efetivamente dá dois níveis de treinamento para tais tarefas. Assim, se a porta tem um grau de dificuldade de 4, mas o golem é especializado e reduz a dificuldade para 2, ela terá número-alvo 6. O humano não tem tal especialização, de modo que a dificuldade permanece 4 e ele deve atingir o número-alvo 12. Contudo, ao definir a dificuldade de quebrar a porta, não tente levar todas essas diferenças em consideração. O Mestre deve considerar apenas o ser humano, pois a tabela de dificuldade de tarefas é baseada no ideal de uma pessoa "normal", uma pessoa "treinada", e assim por diante. Ela é humanocêntrica.

A maioria dos personagens provavelmente está disposta a empregar um ou dois níveis de esforço em uma tarefa e pode ter uma perícia ou recurso apropriado para diminuir a dificuldade em um passo. Isso significa que uma tarefa de dificuldade 4, muitas vezes, será tratada como dificuldade 2 ou mesmo 1, e esses são testes fáceis de fazer. Portanto, não hesite em definir níveis elevados de dificuldades. Os PJs podem enfrentar o desafio, especialmente se forem experientes.

AS DIFICULDADES IMPOSSÍVEIS

As dificuldades 7, 8, 9 e 10 são tecnicamente impossíveis. Seus números-alvo são 21, 24, 27 e 30 e não é possível alcançar esses números em um d20, não importa quantas vezes tente. Contudo, considere todas as formas que um personagem tem para reduzir a dificuldade. Se alguém emprega um pouco de Esforço ou tem alguma perícia ou ajuda, isso torna a dificuldade 7 (número-alvo 21) em um leque de possibilidades — dificuldade 6 (número-alvo 18). Agora, considere que ele tem especialização, emprega

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

DIFICULDADE DA TAREFA

DIFICULDADE DA TAREFA	DESCRIÇÃO	Nº ALVO	ORIENTAÇÃO
0	Rotina	0	Qualquer um pode fazer isso basicamente o tempo todo.
1	Simples	3	A maioria das pessoas pode fazer isso na maioria das vezes.
2	Padrão	6	Tarefa típica que requer foco, mas que a maioria das pessoas geralmente pode fazer.
3	Exigente	9	Requer atenção total. A maioria das pessoas tem 50% de chance de ter sucesso.
4	Difícil	12	Pessoas treinadas têm 50% de chance de ter sucesso.
5	Desafiador	15	Mesmo pessoas treinadas falham frequentemente.
6	Intimidador	18	Pessoas normais quase nunca têm sucesso.
7	Formidável	21	Impossível sem perícias ou grande esforço.
8	Heroico	24	Uma tarefa digna de histórias contadas por anos futuros.
9	Imortal	27	Uma tarefa digna de lendas que duram vidas inteiras.
10	Impossível	30	Uma tarefa que humanos normais não considerariam (mas que não quebre as leis da física).

um monte de esforço e tem ajuda. Isso pode levar a dificuldade para 1 ou mesmo 0 (reduzindo-a em dois passos pelo treinamento, três ou quatro passos pelo Esforço e um passo devido ao recurso da assistência). Essa tarefa praticamente impossível se tornou de rotina.

Um personagem de quarto grau pode e vai fazer isso — não o tempo todo, devido ao custo, mas talvez uma vez por sessão de jogo. Você tem que estar pronto para isso. Um personagem de sexto grau motivado e bem preparado pode fazer isso até mesmo com uma tarefa de dificuldade 10. Novamente, ele não vai fazê-lo muitas vezes (mesmo com uma Margem 6, ela teria que usar 7 pontos de sua Reserva, isso se assumirmos que ele é especializado e tem 2 níveis de recursos), mas isso pode acontecer se ele está realmente preparado para a tarefa (sendo especializado e aproveitando ao máximo oportunidades de recursos para reduzir a dificuldade em mais quatro passos). É por isso que personagens de sexto grau estão no topo de seu campo, por assim dizer.

PRECISÃO FALSA

Uma maneira de olhar para a dificuldade é que cada passo de dificuldade vale 3 no dado. Isto quer dizer que, ao aumentar a dificuldade em um passo, o número-alvo aumenta em 3. Diminuir a dificuldade em um passo faz o número-alvo ser reduzido em 3. Estes tipos de mudanças são grandes. A dificuldade, como uma mecânica de jogo, não é muito precisa. É medida em grandes porções. Você nunca tem um número-alvo de 13 ou 14, por exemplo - é sempre 3, 6, 9, 12, 15 e assim por diante. (Tecnicamente, isso não é verdade. Se um personagem adiciona 1 ao seu teste, por algum motivo, ele muda um número-alvo de 15 para 14. Mas isso não vale muita discussão.)

A imprecisão é boa neste caso. Seria uma falsa precisão dizer que um cadeado tem um número-alvo 14 e outro tem um número-alvo 15. Neste contexto, o que a precisão falsa significa é que seria uma ilusão pensar que podemos ser tão exatos. Você pode realmente dizer que um cadeado é 5% mais fácil de arrombar do que outro? E, mais importante, mesmo se você pudesse, é uma diferença digna de nota? É melhor interagir com o mundo em pedaços maiores e mais significativos do que tentar analisar as coisas com tanto cuidado. Se tentássemos classificar tudo em uma escala de 1 a 30 (usando números-alvos e não dificuldade), começaríamos a nos perder com trivialidades ao ponto de tentar distinguir entre algo classificado como 8 e como 9 nessa escala.

CONSISTÊNCIA

Muito mais importante do que o nível de precisão é a consistência. Se os PJs precisam ativar um dispositivo que abre um portal para outra recursão e o Mestre decide que é uma tarefa com dificuldade 6 para fazer as hastes de antimatéria girarem nas taxas adequadas para conseguir uma frequência harmônica específica, então isso precisa ser uma tarefa de dificuldade 6 quando eles voltarem no dia seguinte para fazer isso de novo (ou ter uma razão compreensível para não ser). O mesmo é verdade para tarefas mais simples, como caminhar em uma plataforma estreita ou pular em cima de uma plataforma. A consistência é a chave. A razão é que os jogadores precisam ser capazes de tomar decisões bem fundamentadas. Se eles se lembram como era difícil abrir esse portal ontem, mas inexplicavelmente está mais difícil abri-lo hoje, eles ficarão frustrados porque tentaram aplicar a sua experiência para o seu processo de tomada de decisão e isso os enganou. Se não há nenhuma maneira de tomar uma decisão bem fundamentada, então todas as decisões são arbitrárias.

Pense nisso em termos de vida real. Você

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

precisa atravessar a rua, mas um carro está se aproximando. Você já atravessou a rua milhares de vezes antes, então pode olhar para o carro e muito facilmente julgar se pode atravessar com segurança ou se deve esperar o carro passar primeiro. Se o mundo real não tivesse consistência, você não poderia tomar essa decisão. Toda vez que você pisa na rua, pode ser atropelado por um carro. Você nunca atravessaria a rua.

Os jogadores também precisam desse tipo de consistência. Então, ao atribuir uma dificuldade para uma tarefa, anote esse número e tentar mantê-lo consistente na próxima vez que os PJs tentarem a mesma tarefa. "Mesma" é a palavra chave. Decifrar um código não é necessariamente igual a decifrar outro. Escalar uma parede não é o mesmo que escalar outra. Você vai cometer erros ao fazer isso, então basta aceitar esse fato agora. Justifique um erro com explicações rápidas sobre "uma ironia do destino" ou algum argumento como um vento surpreendentemente forte que não estava soprando da última vez.

ERROS

Às vezes, os PJs vão arrombar uma porta e você vai perceber que você a classificou muito baixo. Ou os PJs vão tentar remar em um bote inflável por um rio em movimento rápido e você (e provavelmente eles) descobrirá rapidamente que a dificuldade dada para a tarefa era ridiculamente alta. Não se preocupe.

Essa porta já estava enfraquecida por um terremoto, uma falha estrutural ou o fato de que outros exploradores bateram nela por um dia inteiro há pouco tempo. Aquele rio estava realmente se movendo muito mais rápido do que os PJs haviam pensado ou sua balsa estava com problemas.

O ponto é que os erros são fáceis de encobrir. E, às vezes, você pode até dizer a seus jogadores que foi apenas um erro. Eles podem até mesmo ajudar a fornecer uma explicação, se você o fizer. Não é o fim do mundo.

Mais importante, a maior parte do tempo, ninguém vai sequer saber. Deveria ter definido uma tarefa como dificuldade 3, mas em vez disso você disse que era 4? Que coisa. A menos que o jogador obtenha 9, 10 ou 11 – suficiente para a dificuldade 3, mas não para a dificuldade 4 – isso não importa. E mesmo que o teste dê um desses números, quem se importa? Talvez a chuva esteja caindo realmente muito forte naquele dia e isso aumentou a dificuldade em um passo.

A única coisa a se levar em consideração é a seguinte: não deixe que o medo de cometer um erro o impeça de definir, de forma livre e rápida, a dificuldade de uma tarefa e de seguir em frente com o jogo. Não se aflija com isso. Defina a dificuldade, peça o teste e mantenha o jogo em movimento. Hesitar sobre uma classificação será muito mais prejudicial para o jogo do que dar a algo uma classificação errada.

AÇÕES DE ROTINA

Não hesite em fazer ações de rotina. Não peça lançamentos de dados quando eles não forem realmente necessários. Às vezes, Mestres caem na armadilha ilustrada por este diálogo:

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Mestre: O que você faz?
Jogador: Eu _____.
Mestre: Ok, faça um teste.

Isso não é um bom instinto - pelo menos, não para The Strange. Os jogadores devem fazer testes quando for interessante ou emocionante. Caso contrário, eles devem apenas fazer o que fazem. Se os PJs amarram uma corda em torno de algo e usam-na para descer em um poço, você poderia pedir testes para fazer o nó, testes de escalada e assim por diante, mas por quê? Só para ver se o teste pode resultar em uma falha? Assim, a corda pode se desfazer na hora errada ou a mão de um personagem pode escorregar? Na maioria das vezes, isso faz com que os jogadores se sintam inadequados e não é muito divertido. O nó e desfazer no meio de uma cena emocionante de perseguição ou em uma batalha pode ser uma grande complicação (e é para isso que as intromissões do Mestre servem). O nóse desfazer no meio de uma cena simples de "ir do ponto A ao ponto B" só retarda o jogo. A diversão real – a verdadeira história – está lá embaixo no poço. Portanto, faça os PJs chegarem lá.

Há um milhão de exceções a esta diretriz, é claro. Se criaturas estão jogando dardos envenenados nos PJs enquanto eles sobem, isso pode tornar as coisas mais interessantes e exigir um teste. Se o poço está cheio de ácido e os PJs devem descer até a metade, puxar uma alavanca e voltar, isso é uma situação em que você deve definir uma dificuldade e talvez pedir um teste.

Se um PJ está perto da morte, carregando um item frágil de grande importância ou algo semelhante, então, descer a corda é algo tenso e um teste pode aumentar a emoção. A importante diferença é que estes tipos de complicações tenham consequências reais.

Por outro lado, não tenha medo de usar uma intromissão do Mestre em ações de rotina se isso tornar as coisas mais interessantes. Invadir a ONU para dirigir-se aos emissários apenas para tornar-se a vítima de um ataque de alergia ou outra enfermidade relacionada ao personagem? Isso poderia ter enormes implicações para o personagem e para a história.

OUTRAS FORMAS DE JULGAR A DIFICULDADE

Classificar coisas em uma escala de 1 a 10 é algo com a qual a maioria das pessoas está muito familiarizada. Você também pode olhar para isso como classificar um objeto ou criatura em uma escala semelhante, se for mais fácil. Em outras palavras, se você não sabe o quanto seria difícil escalar uma face específica de um penhasco, pense nisso como uma criatura que os PJs devem enfrentar. Que nível a criatura teria? Você pode olhar no capítulo Criaturas e dizer: "Acho que essa parede deve ser tão difícil de lidar quanto um sirrush. Um sirrush tem nível 5, de modo que a tarefa de escalar a parede terá dificuldade 5". Essa talvez seja uma maneira estranha de fazê-lo, mas é bastante simples. E se você é o tipo de Mestre que trata em termos de "O quanto essa luta será difícil?", então talvez classificar tarefas como PNJs contra os quais lutar não seja tão estranho no fim. É apenas outra maneira de relacionar a eles. O importante é que estejam na mesma escala. Da mesma forma, se os PJs têm de enfrentar uma tarefa de conhecimento - digamos, tentar determinar se eles sabem em qual direção uma caravana está seguindo baseado em seu rastro - você poderia classificar a tarefa em termos de um objeto. Se você está acostumado a classificar portas ou outros objetos com os quais os PJs tenham se deparado recentemente, a tarefa de conhecimento é apenas um tipo diferente de obstáculo para superar.

Tudo em The Strange — personagens, criaturas, objetos, tarefas e assim por diante — tem um nível. Isso pode ser chamado de grau ou dificuldade em vez de nível, mas no final é um sistema de classificação numérica utilizado para comparar as coisas.

Embora seja preciso ter cuidado ao definir tantas correlações - um personagem de primeiro grau não é facilmente comparado a uma parede de dificuldade 1 ou a um animal de nível 1 — o princípio é o mesmo. Tudo pode ser classificado e comparado, em linhas gerais, com qualquer coisa no mundo. (Isso funciona melhor se tirar os PJs desta equação. Por exemplo, você não deve comparar graus de um PJ com o nível de uma parede. Graus de Personagens são mencionados aqui apenas por questão de completude.)

Por último, se a sua mente tende para estatísticas, você pode olhar para a dificuldade como uma chance percentual. Cada número no d20 é um acréscimo de 5%. Por exemplo, você tem 5% de chance de obter um 1. Você tem 10% de chance de obter um 1 ou um 2. Assim, se precisar obter um 12 ou mais, você tem uma chance de 45% de sucesso. (Um d20 tem nove números que são iguais ou superiores a 12: 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 e 20. E 9 x 5 é igual a 45.)

Para algumas pessoas, é mais fácil pensar em termos de uma chance percentual. Um Mestre pode pensar: "Ela tem cerca de 30% de chance de saber aquele fato sobre geografia". Cada número em um d20 é um acréscimo de 5% e leva seis acréscimos para alcançar 30%, por isso há seis números que significam que um PJ obtém sucesso: 15, 16, 17, 18, 19 e 20. Assim, uma vez que ele precisa obter 15 ou mais, isto significa que o número-alvo é 15. (O que significa que a tarefa é de nível 5, mas, se

Capítulo 16: Criaturas, página 256

Sirrush, página 292

Intromissão do Mestre, página 121

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

já tiver determinado o número-alvo, você provavelmente não se preocupa com o nível).

VANTAGENS DO SISTEMA

1. Um Mestre faz ajustes calculados em passos grandes e uniformes. Isso torna as coisas mais rápidas do que se os jogadores precisam fazer contas utilizando toda uma gama de números de 1 a 20.
2. Você calcula um número-alvo apenas uma vez, não importa quantas vezes os PJs tentem executar a ação. Se você estabelecer que o número-alvo é 12, será 12 toda vez que um PJ tentar essa ação. (Por outro lado, se fosse preciso adicionar números à sua jogada de dados, você teria que fazer isso para cada tentativa.) Considere este fato durante o combate. Uma vez que um jogador sabe que ele precisa obter um 12 ou mais para atingir seu inimigo, o combate se move muito rapidamente.
3. Se um PJ puder reduzir a dificuldade de uma ação para 0, nenhum teste é necessário. Isto significa que um ginasta olímpico não lança um dado para andar por uma barra de equilíbrio, mas uma pessoa mediana sim. A tarefa é inicialmente classificada da mesma forma para ambos, mas a dificuldade é reduzida pelo ginasta. Não há chance de fracasso.
4. É assim que tudo funciona no jogo, independente se estiver escalando uma parede, passando conversa em um guarda ou lutando contra um horror da bioengenharia.
5. Talvez o mais importante, o sistema dá aos Mestres a liberdade para se concentrar inteiramente no fluxo do jogo. Um Mestre não usa dados para determinar o que acontece (a não ser que ele queira) - os jogadores usam. Não há um monte de regras diferentes para ações diferentes, por isso há pouco para memorizar e muito pouca referência. A dificuldade pode ser utilizada como uma ferramenta de narrativa, com os desafios sempre atendendo à lógica esperada do jogo. Todo o espaço mental do Mestre pode ser dedicado a guiar a história.

INTROMISSÃO DO MESTRE

A Intromissão do Mestre é a principal mecânica que o Mestre usa para introduzir mais drama e emoção no jogo. É também uma ferramenta útil para a resolução de questões que afetam os PJs, mas não os envolve. Intromissão do Mestre é uma forma de facilitar o que se passa no mundo além dos personagens. Um qefilim inimigo pode rastrear os movimentos dos PJs através do complexo? Será que a corda apodrecida aguenta?

Uma vez que os jogadores lançam todos os dados, a intromissão do Mestre é usada para determinar se e quando algo acontece. Por exemplo, se os PJs estão lutando com os agentes do Projeto Setembro e o Mestre sabe que há mais agentes por perto, o Mestre não precisa lançar dados para determinar se os outros agentes ouvem a briga e intervêm (a menos que queira). Ele apenas decide quando seria melhor para a história - provavelmente quando for pior para os personagens. De certa forma, a intromissão do Mestre substitui os testes de dados do Mestre.

Esta mecânica também é uma das principais formas dos Mestres atribuírem pontos de experiência para os PJs. Isto significa que o Mestre usa pontos de experiência como uma ferramenta narrativa. Sempre que parecer apropriado, ele pode apresentar complicações para o jogo que afetam um jogador específico, mas quando ele faz isso, ele dá a esse jogador 1 XP.

O jogador pode recusar a intromissão, mas isso lhe custa 1 XP. Assim, ao recusar uma intromissão, o jogador não recebe o ponto de experiência que o Mestre está oferecendo e ainda perde um que já tem. (Este tipo de recusa é provável que aconteça muito raramente em seu jogo, se chegar a acontecer alguma vez. E, obviamente, um jogador não pode recusar uma intromissão se não tiver XP para gastar.

Eis como uma intromissão do Mestre pode funcionar no jogo. Digamos que os PJs encontram um console escondido com alguns botões. Eles aprendem a ordem correta para pressionar os botões e um alçapão abre no piso. Como Mestre, você não pergunta aos jogadores o local especifico onde seus personagens estão. Em vez disso, você dá a um jogador 1 XP e diz: "Infelizmente, você está de pé bem em cima deste alçapão". Se quiser, o jogador pode recusar o XP, gastar um próprio e dizer: "Eu salto para o lado em segurança". No entanto, é mais provável que ele faça o teste defensivo que você determinar e deixe o jogo seguir.

Há duas maneiras do Mestre lidar com esse tipo de intromissão. Você poderia dizer: "Você está de pé no lugar errado, por isso, faça um teste". (É um teste de defesa de Velocidade, claro.) Como alternativa, você poderia dizer: "Você está de pé no lugar errado. O chão se abre sob seus pés e você cai na escuridão". No primeiro exemplo, o PJ tem a chance de salvar a si mesmo. No segundo exemplo, não. Ambas são opções viáveis. A distinção se baseia em uma série de fatores, incluindo a situação, os personagens envolvidos e as necessidades da história. Isso pode parecer arbitrário ou mesmo caprichoso, mas você é o mestre do que a intromissão pode e não pode fazer. Mecânicas de RPG precisam de consistência para que os jogadores possam tomar decisões inteligentes com base em como eles entendem o funcionamento do mundo. Mas eles nunca vão basear suas decisões em intromissões do Mestre. Eles não sabem quando intromissões vão acontecer ou qual forma elas terão. Intromissões do Mestre são as

Opções de Intromissão do Mestre: *Um aliado PNJ reprova o PJ que foi pego espionando. O PJ é incorretamente apontado como um batedor de carteiras em uma área pública. A rotina de segurança dos guardas não combina com as informações que o PJ recebeu. O disfarce do PJ falha. Uma mulher chamada Zelda aparece, alegando ser a amante, irmã, credora ou irmão (que passou por uma cirurgia radical, no último caso) há muito desaparecida.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Lembre-se, toda vez que dá 1 XP a um jogador por causa de uma intromissão do Mestre, você está na verdade dando 2: um para que ele guarde para si e um para que ele dê a outro jogador.

reviravoltas imprevisíveis e estranhas do destino que afetam a vida cotidiana de uma pessoa.

Quando as modificações do jogador (como perícias, Esforço e assim por diante) determinam que o sucesso é automático, o Mestre pode usar a intromissão do Mestre para negar o sucesso automático. O jogador deve fazer um teste para esta ação em seu nível de dificuldade original ou número-alvo 20, o que for menor.

PONTOS DE EXPERIÊNCIA PREMIADOS PELO JOGADOR

Os jogadores que ganham 1 XP como o resultado de uma intromissão do Mestre também obtém 1 XP para premiar outro jogador por qualquer motivo que desejar - talvez o outro jogador teve uma boa ideia, contou uma piada engraçada, ajudou ou fez o que parecer apropriado. Isto significa que sempre que o Mestre usa a intromissão do Mestre, está na verdade dando 2 XP. A capacidade de premiar XP para seus amigos é interativa e incentivadora. Ela ajuda os jogadores a regular o fluxo de XP para que ninguém seja deixado de fora. Ela recompensa uma boa jogada que agrada ao grupo como um todo, garantindo que todos contribuam para o prazer de todos. Não deve ser apenas o Mestre quem decide quais jogadores têm agido bem. Alguns grupos desejarão decidir antecipadamente os critérios para pontos premiados pelo jogador. Alguns desejarão improvisar.

Variação: Alternativamente, o grupo pode reunir os pontos premiados pelo jogador e votar no final de uma sessão para decidir quem fica com quantos XP. Esta pode ser a maneira mais igualitária de fazê-lo, mas provavelmente não é tão divertido ou incentivador para os jogadores individuais.

USANDO INTROMISSÕES DO MESTRE COMO UMA FERRAMENTA NARRATIVA

Um Mestre pode usar esta ferramenta narrativa para conduzir as coisas. Isso não significa determinar um único caminho para os jogadores ou direcionar a ação do jogo com uma mão pesada. A Intromissão do Mestre não permite que você diga: "Todos vocês são capturados, então aqui está o seu 1 XP". Em vez disso, o Mestre pode direcionar as coisas de maneira mais sutil - suavemente, influenciando quase imperceptivelmente os eventos em vez de forçá-los. Intromissão do Mestre representa coisas dando errado. Os bandidos planejaram bem. A sorte não está ao lado dos PJs.

Considere este cenário: um Mestre planta uma semente de aventura interessante em uma pequena vila, mas os PJs não ficam lá tempo suficiente para encontrá-la. Fora da vila, os PJs entram em conflito com uma víbora feroz que morde um deles. O Mestre usa a intromissão para dizer que o veneno da cobra vai deixar o personagem debilitado a menos que ele receba uma grande dose de uma antitoxina muito específica que o grupo não tem. Claro, eles não são obrigados a voltar para a vila onde a aventura interessante do Mestre pode começar, mas é provável que eles voltem para procurar a antitoxina.

Alguns jogadores podem achar a intromissão muito dura, mas o XP suaviza o golpe. E lembre-se, eles podem recusar estes toques narrativos. A intromissão não pretende ser uma ferramenta de imposição - apenas um tipo de leme. Não um beco sem saída, mas uma cutucada aqui e ali.

Além do mais, o Mestre não precisa ter um objetivo deliberado em mente. A complicação que ele introduz poderia simplesmente tornar as coisas mais interessantes. Ele pode não saber onde isso vai levar a história, só que vai deixá-la melhor

Isto é maravilhosamente incentivador para o Mestre - não de uma forma "He he, agora eu

Opções de Intromissão do Mestre:
Chega uma carta do imposto de renda - o PJ passará por uma auditoria. Uma batida na porta anuncia a aparência de um grupo de agentes do FBI que querem a PJ com relação a algo que ela fez durante suas farras na juventude. A arma do PJ é danificada, derrubada, engolida ou quebrada. Um PJ que pretende fugir da cena dá de cara com um reforço chamado pelos inimigos. A PJ, tendo sofrido dano de uma queda, explosão ou outra fonte, deve fazer um teste de defesa de Velocidade para jogar sua cifra granada antes que ela exploda de forma prematura.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

vou trucidar os PJs", mas como uma espécie de caminho "eu posso controlar a narrativa um pouco, conduzindo-os mais para a história que quero criar em vez de depender dos dados". Considere que o desenvolvimento da clássica trama em que os PJs são capturados e devem fugir dos bandidos. Na ficção heroica, isto é tão primário que quase pareceria estranho se não acontecesse. Mas em muitos jogos de RPG, é um rumo de acontecimentos quase impossível — os PJs normalmente têm muitas maneiras de escapar das garras dos vilões mesmo antes de serem capturados. Os dados têm de estar ferozmente contra eles. O que quase nunca acontece. Com a intromissão do Mestre, isso pode acontecer (novamente, no contexto de um encontro maior, não como uma única intromissão que resulta em todo o grupo de PJs ser capturado com pouca explicação ou oportunidade de reagir).

Sark, página 289

Por exemplo, digamos que os PJs são cercados por sark. Um personagem é ferido gravemente — debilitado — e o resto está machucado. Alguns dos sark tiram uma rede grande e pesada. Em vez de pedir por um monte de testes e imaginar a mecânica de fuga, o Mestre usa a intromissão e diz que a rede cai sobre os PJs que ainda estão em pé. O resto dos sark apontam lanças ameaçadoramente. Esta é uma pista bastante forte para os jogadores de que se entregar é uma boa (possivelmente a única) opção. Alguns jogadores não vão aceitar a dica, no entanto, então um outro uso de intromissão pode definir que um sark bate na cabeça de um dos PJs aprisionados e o deixa inconsciente, enquanto seus amigos lutam na rede. Se os jogadores ainda não se renderem, provavelmente é melhor jogar o resto do encontro sem mais intromissões do Mestre - usar mais seria exagerar de qualquer forma - embora seja perfeitamente razoável determinar que um personagem que fique debilitado seja nocauteado, uma vez que os sark estão tentando levar os PJs vivos.

Usando Intromissão do Mestre como uma Mecânica de Resolução

Esta mecânica oferece uma forma para o Mestre determinar como as coisas acontecem no jogo sem deixar tudo ao acaso. Os vilões tentam destruir a porta do quarto onde os PJs estão escondidos? O Mestre poderia lançar um monte de dados, comparar estatísticas dos PNJs com as estatísticas da porta e assim por diante, ou pode esperar até o momento mais interessante, fazer os bandidos arrombarem e premiar com um ponto de experiência o PJ que deu o seu melhor para barrar a porta. Este último caminho é o caminho do The Strange. A intromissão é uma ferramenta de resolução de tarefa para o Mestre. Em outras palavras, ela não baseia as coisas em estatísticas, mas na escolha narrativa. (Francamente, um monte de grandes Mestres ao longo dos anos — mesmo nos primeiros dias do passatempo — desenvolveram seus jogos desta forma. Às vezes, eles lançam dados ou fingem lançar dados, mas estão mesmo é manipulando as coisas.) Este método libera o Mestre de se preocupar com a mecânica e consultar estatísticas e lhe permite se concentrar na história.

Isso não é roubar – são as regras do jogo. Esta regra simplesmente substitui os dados tradicionais dos testes por uma boa narração, lógica e permite contar histórias de forma inteligente. Quando um PJ está subindo uma corda em chamas e todo mundo sabe que ela vai arrebentar em algum momento, o jogo tem um mecanismo para garantir que ela se parta na hora certa.

Variação: Se você quiser mais aleatoriedade em seu jogo ou se você quiser que o seu jogo se pareça mais que uma simulação, atribua um percentual de chance para tudo o que você está tentando fazer.

Por exemplo, a cada rodada, os bandidos têm 20% de chance de derrubar a porta - ou, se você quiser que o risco seja escalonado, uma chance cumulativa de 20% de derrubar a porta. Por não usar intromissão do Mestre, este método rouba alguns XP dos PJs, mas quando eles o veem lançando os dados, isso pode ajudar na imersão. Alternativamente, você pode fingir que lança dados, mas realmente usar intromissão do Mestre, embora este método roube de verdade o XP dos personagens.

Existe uma forma melhor. Anuncie sua intromissão, mas diga que há apenas uma chance de que isso aconteça (indique o percentual de chance) e, em seguida, lance os dados à vista de todos. Se ocorrer a intromissão, premie com o XP normalmente. Este é provavelmente o melhor dos dois mundos. Contudo, ele tira o poder narrativo de suas mãos e entrega aos dados. Talvez seja melhor usar este método apenas ocasionalmente. No mínimo, isso introduz um pouco de variedade e, certamente, de drama.

Usando (e Não Abusando) da Intromissão do Mestre

Excesso de uma coisa boa vai fazer o jogo parecer absolutamente imprevisível - até mesmo inconstante. O ideal é utilizar cerca de quatro intromissões do Mestre por sessão de jogo, dependendo da duração da sessão, ou cerca de uma intromissão por hora de jogo. Isto é, além de quaisquer intromissões que são acionadas por jogadores obtendo 1 no dado.

Intromissão Através de Testes dos Jogadores

Quando um PJ obtém 1 no dado, trate a intromissão do Mestre da mesma forma que trataria

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

uma intromissão iniciada por você. A intromissão pode significar inépcia do PJ ou falha crítica no que ele estava tentando fazer, mas pode significar outra coisa. Considere as alternativas abaixo:

- Em combate, o inimigo do PJ não está tão ferido como ele pensava. Dê ao inimigo 5 pontos de vitalidade extra.
- Em combate, o PJ baixa sua guarda e o inimigo ganha um ataque livre.
- Em combate, aparecem reforços para os inimigos do PJ.
- Em combate (ou qualquer situação estressante), um aliado decide fugir.
- Em combate (ou qualquer situação estressante), um aliado não gosta dos PJs tanto quanto eles pensavam. Ele os rouba ou trai.
- Fora de combate, a mochila do PJ cai aberta. A sola de seu de sapato arrebenta.
- Fora de combate, começa a chover forte.
- Fora de combate, um inimigo surpresa aparece e uma cena se transforma em um combate.
- Em uma interação, o Mestre apresenta um motivo surpreendente para o PNJ. Por exemplo, os PJs estão tentando subornar um oficial por informações e ele revela que o que ele realmente quer não é dinheiro, mas que alguém resgate seu filho sequestrado.

INTROMISSÃO DO MESTRE QUE AFETA O GRUPO

A ideia central por trás da Intromissão do Mestre é que o jogador que está sendo afetado negativamente ganhe um ponto de experiência. Mas e se a intromissão afeta todo o grupo da mesma forma? E se o Mestre a usar para que um dispositivo instável fique sobrecarregado e exploda, atingindo todos os personagens? Neste caso, se nenhum PJ está envolvido mais do que os outros (por exemplo, nenhum PJ tentou freneticamente reparar o dispositivo), o Mestre deve dar 1 XP para cada personagem, mas não dá o XP extra para entregar para outra pessoa a nenhum deles.

Contudo, este tipo de intromissão no grupo deve ser uma exceção, não a regra. Intromissões do Mestre são muito mais eficazes se forem mais pessoais.

EXEMPLOS DE INTROMISSÕES DO MESTRE

Não é uma boa ideia usar os mesmos eventos como intromissões do Mestre repetidamente ("Dave deixou cair a escopeta de *novo*?"). A seguir está uma série de diferentes intromissões que você pode usar.

MÁ SORTE

Não por culpa dos personagens, algo acontece que seja ruim ou pelo menos complicador. Por exemplo:

- O assoalho sob o PJ cede.
- O barco vira para estibordo no exato momento errado.
- Uma rajada de vento sopra os papéis da mão do personagem.
- A fivela da mochila do PJ quebra em um momento inoportuno.
- O PNJ com quem os personagens precisam falar está em casa doente hoje.
- Um dispositivo funciona errado e dá um choque no usuário.

UMA COMPLICAÇÃO DESCONHECIDA APARECE

A situação era mais complexa (e, portanto, mais interessante) do que os PJs achavam - talvez até mais do que o Mestre sabia, pelo menos no início. Por exemplo:

- Uma cobra venenosa arma o bote na grama alta e ataca.
- A caixa que contém os planos está armada com uma agulha de veneno.
- O PNJ com quem os PJs precisam fazer amizade não fala a sua língua.
- O PNJ que os PJs tentam subornar é alérgico à garrafa de álcool que eles oferecem.
- Os PJs encontram o livro de que necessitam, mas as páginas são tão frágeis que, se abri-lo, ele pode se desfazer.

UMA COMPLICAÇÃO IMINENTE SURGE

Mestres podem usar esse tipo de intromissão como mecânica de resolução para determinar o sucesso ou o fracasso de um PNJ.

Em vez de lançar os dados para ver quanto tempo leva para um PNJ religar um gerador de campo de força danificado, isso acontece em um momento à escolha do Mestre – de preferência quando for mais interessante. Por exemplo:

- Os lacaios do vilão finalmente passam pela porta trancada.
- Os cabos da ponte de corda velha finalmente arrebentam.
- Os guardas da cidade aparecem.
- O teto instável desaba.
- O PNJ que tem um punhal na garganta de um personagem diz: "Não se mova" corta o PJ quando ele, de fato, se move, colocando-o imediatamente como debilitado no marcador de dano.

SORTE OU PERÍCIA DO ADVERSÁRIO

Os PJs não são os únicos com truques surpreendentes nas mangas. Por exemplo:

- O oponente do PJ utiliza uma manobra ultrarrápida para se esquivar de todos os ataques.
- O oponente do PJ vê uma abertura na guarda e faz um ataque imediato adicional.

Opções de Intromissão do Mestre (Grupo): *PJs envolvidos em uma perseguição de carro ou outra atividade ao ar livre são atingidos por um veículo dirigido por um PNJ não relacionado. O avião no qual os PJs estão voando perde um motor. O teto sob o qual os PJs estão se abrigando é levado por uma explosão, desabamento ou criatura gigante. Os PJs usam um objeto de uma recursão como base para sua translação, mas o objeto é de uma recursão diferente da que pensavam, então eles não chegam onde esperavam.*

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Intromissões do Mestre não são uma forma de um Mestre antagonista ferrar com PJs ou jogadores, de penalizar jogadores e de fazer os PJs falharem constantemente e parecerem idiotas. Não caia nesta armadilha. Logo, seus jogadores deixarão de confiar em você.

- O comandante PNJ reagrupa suas tropas e todos eles recebem +2 de bônus de dano por uma rodada.
- O oponente do PJ usa uma cifra ou dispositivo similar que produz o efeito exato para a situação.
- Um pedaço da parede cai no meio da luta, impedindo os personagens de perseguir o PNJ em fuga.

FALHAS

Embora você possa não querer que cada 1 obtido pelo jogador seja uma falha, às vezes pode ser apenas isso. Como alternativa, o Mestre poderia simplesmente declarar que uma falha ocorreu. Em qualquer caso, considere os seguintes exemplos:

- Em combate, o PJ deixa sua arma cair.
- Em combate, o PJ erra e atinge a parede, quebrando ou danificando sua arma.
- Em combate, o PNJ atinge o PJ com mais força do que o normal, causando dois pontos adicionais de dano.
- Em combate, o PJ atinge um aliado por acidente e causa dano regular.
- Fora de combate, o PJ derruba ou maneja mal um objeto ou equipamento importante.
- Em uma interação, o PJ sem querer (ou mesmo inconscientemente) diz algo ofensivo.

SUCESSO PARCIAL

A intromissão do Mestre não tem de significar que um PJ falhou. Por exemplo:

O PJ desativa a bomba antes que ela se ative, mas se alguém não ficar e segurar o detonador, ela vai explodir.

Lança-Agulhas, página 91

O PJ cria o antídoto, mas ele vai deixar azul a carne de quem o ingerir pelas próximas semanas.

O PJ salta através do poço, mas acidentalmente bate e solta algumas pedras da borda, tornando o salto mais difícil para seu amigo que vem atrás.

O RESTO DAS REGRAS

Vale repetir: as regras existem para ser usadas como ferramentas para moldar o jogo, a história e a experiência. Quando você diz a um jogador que o gigante bestial no topo do penhasco atira pedras pesadas para baixo sobre seu personagem e ele se machuca, as regras lhe dão uma forma de explicar o quanto ele fica ferido.

Uma forma de olhar para isso é a seguinte: o Mestre é o estímulo sensorial do jogador. O jogador não é capaz de saber nada sobre o que está acontecendo na realidade ficcional do jogo, a menos que o Mestre diga a ele. Assim, as regras são uma forma de transmitir informações para os jogadores de uma maneira que seja significativa para todos sentados à mesa. O Mestre poderia dizer: "Você está muito ferido", mas as regras esclarecem o quanto. O Mestre poderia dizer "Você pode arremessar uma lança muito longe", mas as regras fornecem uma definição de "muito longe" que ajuda a manter as coisas consistentes, moderadamente realistas e compreensíveis para que o Mestre não tenha que repetir as coisas a todo instante.

As regras fazem mais do que isso, é claro. Elas determinam o sucesso ou fracasso de PJs e PNJs. Elas ajudam a definir quais recursos os personagens possuem para interagir com o mundo (embora o melhor recurso seja a criatividade dos jogadores, e isso não é definido pelas regras).

ADJUDICANDO

Muito do que eu estou falando aqui é o que as pessoas às vezes chamam de "adjudicar". Adjudicar é basicamente a diferença entre um jogo de computador e um jogo controlado por um ser humano real, vivo. Tudo o que um computador pode fazer (até agora) é seguir as regras. Mas um ser humano pode usar seu senso de lógica (discutiremos isso em detalhes abaixo) para determinar se as regras fazem sentido para uma situação específica e ele pode fazê-lo de acordo com cada caso. Por haver um Mestre humano usando a lógica, as regras de como jogar The Strange ocupam apenas uma pequena parte deste livro robusto. Se as regras tivessem que cobrir todas as situações imagináveis, bem, esse seria um livro muito diferente.

Por exemplo, imagine que os PJs encontram um assassino que tenta matá-los com um lança-agulhas carregado com agulhas envenenadas. Um dos PJs está fortemente blindado, de modo que não recebe nenhum dano das agulhas — nem um sequer. Soa como se as agulhas apenas ricocheteassem em sua armadura. O veneno em uma agulha que não pode penetrar a armadura do personagem poderia afetar tal personagem? Provavelmente não. Mas isso não é uma regra real. Bem, por que não torná-la em uma regra? Porque, de repente, alguém vestindo uma jaqueta de couro não poderia ser afetado por agulhas envenenadas. Seria esse o caso? Não, porque o couro grosso não protege todas as áreas do corpo do PJ. É mais complexo do que isso. Você poderia imaginar uma regra para cobrir as duas situações? Provavelmente, mas por que se preocupar? O Mestre pode tomar uma decisão com base na situação. (Ele também pode usar a Intromissão do Mestre e dizer que a agulha atingiu em um lugar onde a armadura não oferece proteção — Intromissão do Mestre realmente resolve muitos desses problemas.)

Da mesma forma, às vezes, um personagem que cai de um precipício deve ficar atordoado e perder seu próximo turno. Essa não é uma

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

regra, mas faz sentido - às vezes. E a palavra chave é às vezes. Porque às vezes a situação ou o contexto significa que você não quer que isso aconteça, então você adjudica.

Um personagem que caia de um precipício de 30 m pode sofrer 10 pontos de dano. Isso é bastante, mas um personagem iniciante, com uma quantidade razoável de Potência pode passar por isso e seguir adiante. Às vezes isso é bom, mas às vezes isso extrapola nossa suspensão de descrença. Se um jogador lê as regras sobre quanto dano é causado pela queda, ele pode até fazer seu personagem pular de um penhasco alto deliberadamente, sabendo que pode aguentar. Então você adjudica que ele não apenas perde o próximo turno, mas a queda também o faz descer um passo no marcador de dano. Isso é duro e o jogador realmente sentirá isso. Mas deve e vai impedi-lo de explorar o que pode parecer um buraco nas regras de uma maneira que nenhuma pessoa real faria (e ninguém em uma história faria).

Lembre-se, é a sua função usar as regras para simular o mundo, mesmo que o mundo seja um lugar fictício com todos os tipos de estranhezas. Você não é um escravo das regras — ao contrário. Se você se deparar com um buraco nas regras ou algo que não faz sentido, não encolha os ombros e diga: "Bem, isso é o que as regras dizem (ou não dizem)". Corrija.

Ao falar sobre regras, às vezes as pessoas vão debater em torno de palavras como "equilíbrio do jogo", ou referir-se às regras como "defeituosas". Estes conceitos fazem parte de jogos onde os jogadores constroem personagens usando regras extensas e fazem um monte de opções e então coloca esses personagens contra desafios específicos para ver como eles se saem. Nesses jogos, um desafio mal definido ou mal projetado, ou uma opção de personagem que lhe dá poderes demais ou muito poucos, pode deixar tudo completamente fora de sintonia. Progredir e aperfeiçoar os personagens é o objetivo nestes tipos de jogo e a maneira como os personagens "ganham" é por superar desafios (muitas vezes, pela luta).

Como The Strange não é um jogo sobre parear PJs constituídos contra desafios específicos, nem é um jogo sobre o avanço personagens (pelo menos não exclusivamente e, em qualquer caso, os personagens não avançam devido a lutas ou superação de desafios), esses conceitos realmente não se aplicam. Se algo parece defeituoso, mude-o. Se a habilidade do PJ é muito poderosa, torne-a menos poderosa. Faça isso como parte da história ou - talvez ainda melhor - seja franco com os jogadores. "Ei, pessoal, este novo poder psíquico

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

de Raio é bom até demais. E deixa todas as lutas moleza e isso não é divertido. Então, eu vou suavizar seus efeitos. Tudo bem?". Uma discussão honesta com os jogadores é muitas vezes a melhor maneira de lidar com, bem, qualquer problema que surge em um jogo. E se um jogador não consegue lidar com esse tipo de interação, talvez você não o queira em sua mesa de qualquer modo.

Embora Mestres sempre tenham anotações com eles, reunidas antes da sessão de jogo, é inteligente ter bastante papel em branco para rabiscar notas durante o jogo. Você sempre terá que inventar coisas de improviso e pode desejar lembrar o que você fez mais tarde. Às vezes, será uma questão de regras (lembrar que foi um salto de dificuldade 4 para chegar do outro lado do penhasco, para manter a consistência quando eles fizerem isso de novo), e, em outras, será apenas o nome de um PNJ ou algum detalhe sobre ele.

LÓGICA

Conduzir um jogo requer mais lógica do que uma leitura atenta das regras. Por exemplo, algumas coisas dão resistência a fogo aos personagens (quase sempre expresso como Armadura). Mas não existe uma regra especial para "dano por fogo" em oposição a "dano por corte" ou "danos causados por relâmpagos". Em vez disso, você usa a lógica para determinar se o dano infligido conta como fogo. Nessas situações, há apenas duas circunstancias em que sua resposta está errada.

A primeira é quando a resposta rompe a suspensão da descrença dos jogadores. Por exemplo, algo que torne o PJ resistente a fogo provavelmente deve fornecer alguma proteção contra uma arma a base de calor. Se isso não acontecer, sua resposta vai estragar o momento para o grupo.

A segunda resposta errada é quando você é inconsistente. Se você permitir que a armadura a prova de fogo que um PJ usa lhe dê alguma proteção contra lava uma vez, mas não na outra, isso é um problema - não só porque rompe a suspensão da descrença, mas também porque não dá aos jogadores nada para basear suas decisões. Sem uma consistência previsível, eles não podem tomar decisões inteligentes.

As regras de The Strange são escritas com a suposição de que o Mestre não precisa depender das regras para tudo, seja para seu próprio bem ou como uma defesa contra os jogadores. "Não há nenhuma regra que diga que você não pode usar dois tipos de armadura, então isso significa que eu posso usar dois coletes de couro e obter dupla proteção, certo?". É claro que não. Não faz sentido. A lógica do Mestre é a regra do dia aqui.

Você não deve precisar de regras pedantes para se defender contra os jogadores. você e os jogadores devem trabalhar juntos para criar um mundo e história lógicos, consistentes e críveis. Jogadores que tentam usar a falta de pedantismo nas regras para obter vantagens irreais e ilógicas para seus personagens devem revisitar o conceito básico de The Strange.

Além disso, as regras não dizem coisas como: "O Mestre decide se o PNJ sabe a resposta para a pergunta, se ele vai responder ou como ele irá responder". É claro que esse é o tipo de coisa que você decide - é o seu papel. As regras não indicam que você decide se algo é lógico e apropriado para a história ou o cenário mais do que afirmam que o jogador decide que ações seu personagem vai executar. Essa é apenas a forma como o jogo funciona.

Isso coloca mais pressão sobre o Mestre? Sim e não. Significa que você precisa fazer mais julgamentos - mais da adjudicação descrita acima - o que pode ser um desafio se você for novo nisso. Mas ser um árbitro do que parece apropriado e faz sentido é algo que todos nós fazemos o dia inteiro. Veja da seguinte forma: quando você está assistindo um programa de televisão ou um filme, em algum momento você pode dizer: "Isso parece errado" ou "Isso soa irreal". Não há diferença entre fazer isso e usar a lógica como um Mestre.

No fim das contas, basear-se na lógica libera o Mestre. Não mais sobrecarregado com centenas (ou milhares) de regras individuais, problemas de compatibilidade, lacunas e afins, você fica livre para seguir em frente com a história sendo contada pelo grupo. Pode se concentrar mais nos elementos narrativos do jogo do que nos mecânicos. Para olhar para isso de forma diferente, em outros jogos, Mestres às vezes passam muito tempo se preparando, quase sempre com coisas relacionadas com as regras: criando blocos de estatísticas de PNJ, memorizando subsistemas de regras que vão entrar em jogo, equilibrando cuidadosamente encontros e assim por diante. Em The Strange, o Mestre faz muito pouco disso. Preparar para o jogo significa imaginar histórias legais, estranhas, novos dispositivos ou inimigos e a melhor maneira de transmitir a atmosfera. Os elementos mecânicos podem ser lidados durante o jogo, utilizando a lógica na mesa.

LANÇANDO DADOS

Usar as regras envolve lançar dados. Se os dados não significam nada, então tudo está pré-determinado e isso deixa de ser um jogo por qualquer definição, é apenas uma história que está sendo contada. Assim, os dados precisam ser importantes. Mas isso significa que, por vezes, um PJ falhará quando seria bem-sucedido se fosse uma história e vice-versa. Isso não é um defeito, é uma característica. É o que faz jogos de RPG tão emocionantes. Quando estamos assistindo um filme de ação, sabemos que no terceiro ato o herói derrotará o vilão apenas no momento certo. Mas em um RPG, talvez não. Não é tão previsível. Isso é uma das coisas que o torna tão especial.

Por outro lado, coisas como intromissões do Mestre às vezes superam os dados para ajudar a história a seguir adiante em uma direção que (espera-se) seja melhor para o jogo. Como você gerencia tudo isso?

Enquanto você descreve a ação ou como os PJs se movem no mundo, a grande maioria das coisas que acontecem não deve envolver

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

dados. Andar por aí, comprar coisas em um mercado, conversar com PNJs, atravessar o deserto a procura de uma antiga ruína — estas não são ações que normalmente exigem lançar dados. Contudo, é fácil pensar em exceções onde lançar dados pode ser necessário. Como decidir? Há duas regras de ouro.

Em primeiro lugar, não peça um teste a menos que pareça existir uma chance de falha e uma chance de sucesso. Se um PJ quer atirar com sua arma para acertar a lua, não há necessidade de fazer teste, porque não há nenhuma chance de sucesso. Da mesma forma, se ele quer atirar com essa mesma arma em um grande edifício a 3 m (10 pés) de distância, não há nenhuma chance de fracasso. Você e a lógica governam o jogo, não os dados.

Em segundo lugar, se uma criatura (PJ ou PNJ) ou objeto é afetado de maneira prejudicial — ou, no caso de uma criatura, de uma forma que não quer ser afetada, prejudicial ou não — você precisa exigir um teste. Independente da ação ser cortar com uma lâmina, utilizar um artifício para enganar alguém, ler invasivamente a mente de um PNJ, arrombar uma porta ou ministrar veneno, algo está sendo prejudicado ou afetado de uma maneira que o alvo não quer que ocorra, portanto, um teste com dados é necessário.

Assim, alguém que usa um poder para se tornar invisível provavelmente não necessita de um teste. Simplesmente funciona. Não há realmente nenhuma chance de falha (a menos que o podervenha de um dispositivo defeituoso ou alguma outra força externa esteja em vigor) e isso não afeta diretamente alguém ou alguma coisa que não seja o personagem que fica invisível. No entanto, usar um dispositivo para moldar as emoções de outra criatura exigiria um teste com os dados.

É claro que, às vezes, um personagem pode empregar Esforço para reduzir a dificuldade para que não seja necessário fazer um teste. Mas você, como Mestre, pode também dispensar a necessidade de um teste. Considere um personagem que arremessa uma granada incendiária em um monte de roedores de nível 1. Cada um tem apenas 3 de vitalidade e o PJ tem de obter apenas 3 ou mais para afetar cada um, mas existem vinte e quatro roedores. Você pode simplesmente dizer: "Com uma poderosa explosão de calor, você incinera o enxame de roedores, deixando pouco para trás além de marcas de queimaduras e o cheiro de pelos queimados". Isso mantém as coisas em movimento e impede o jogo de chegar a um ponto morto, enquanto o jogador faz duas dúzias de testes. Francamente, a maioria dos personagens de primeiro nível vai achar criaturas de nível 1 meros aborrecimentos, por isso nenhum drama é arruinado quando o personagem elimina todos. Siga para outro desafio maior.

Quando você renuncia à necessidade de um teste com os dados, o que está efetivamente fazendo é transformando uma ação em rotina, então nenhum teste é necessário. No caso do personagem que arremessa a granada, você está reduzindo a dificuldade em um passo devido às circunstâncias: os roedores não eram tão resistentes. Isso não envolve quebrar as regras — é *usar* as regras. Essa é a forma como o jogo é feito para ser jogado.

Em parte, isso não significa que a multidão de roedores seja um mau encontro. Seria ruim em um jogo onde leva uma hora e meia para resolver uma briga que não era um verdadeiro desafio.

Mas em The Strange? Mesmo que o personagem não tenha uma granada, um encontro como este pode ser resolvido em cinco minutos. Nem todo encontro precisa ser de vida ou morte para ser interessante. Mas vamos falar sobre projetar encontros (e a respectiva questão de ritmo) no próximo capítulo.

LIGANDO AÇÕES ÀS ESTATÍSTICAS

Embora a decisão seja aberta a seu critério, quando um PJ realiza uma ação, deve ser bastante óbvio qual Estatística está ligada a essa ação. Ações físicas que envolvem força bruta ou resistência usam Potência, assim como aquelas que usam a essência física do personagem. Ações físicas que envolvem rapidez, coordenação ou agilidade usam Velocidade. Ações que envolvam inteligência, educação, introspecção, força de vontade ou charme usam Intelecto — isso inclui a maioria das habilidades psíquicas, feitiços mágicos, entre outros.

Em casos raros, você pode permitir que um PJ use uma estatística diferente para uma tarefa. Por exemplo, um personagem pode tentar arrombar uma porta, examina-la de perto em busca de falhas e então usar o Intelecto em vez de Potência. Esse tipo de mudança é uma coisa boa porque incentiva a criatividade do jogador. Só não permita o uso abusivo por um jogador eufórico ou inteligente demais. Está bem ao seu alcance decidir que a porta não tem falhas ou decidir que a tentativa do personagem levará meia hora em vez de uma rodada. Em outras palavras, usar uma estatística que não é a escolha óbvia deve ser a exceção, não a regra.

O FLUXO DE INFORMAÇÕES

Você é os olhos e ouvidos dos jogadores. Eles não podem saber nada sobre o mundo a menos que você diga a eles. Certifique-se de que as informações que você fornece são precisas e concisas. (Discutiremos uma boa descrição no próximo capítulo.) Seja sugestivo, mas não ao ponto dos jogadores perderem detalhes na linguagem que você usa. Esteja aberto para

Mestres podem incentivar jogadores inteligentes a estar prontos para suas ações e saber o suficiente sobre como as ações funcionam de modo que não precisem perguntar se eles estão empregando Esforço ou mesmo dizer que eles precisam fazer um teste. Em um mundo perfeito, quando é a vez da Miranda e você pergunta o que ela está fazendo, ela diz: "Eu vou tentar golpear com minha espada para atingir o lobo umbroso. Vou empregar um nível de esforço e obtive um 14". Dessa forma, você pode simplesmente pegar essa informação e imediatamente dizer se ela conseguiu ou não. Isso mantém o jogo em movimento em um ritmo maravilhosamente energético e não deixa a mecânica do jogo prejudicar as coisas.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Lembre-se, na maioria das vezes, os poderes, habilidades, dispositivos e assim por diante são escritos a partir do ponto de vista do PJ. Mas apenas os jogadores fazem testes com dados. Assim, por exemplo, se as circunstâncias exigem que um PNJ faça um teste de defesa, isto significa que um PJ deve fazer um teste de ataque em seu lugar.

responder às suas perguntas sobre o mundo ao seu redor.

Às vezes é fácil: um PJ olha para o topo da colina e você diz o que ele vê. Outras vezes as coisas estão escondidas ou existe uma chance de que ele deixe passar algo importante — painéis secretos, assassinos encapuzados, criaturas com camuflagem natural, detalhes importantes em um mercado lotado e assim por diante. Nestes casos, talvez seja necessário um teste. Mas é estranho pedir que os jogadores lancem dados quando não fizeram nenhuma ação. Está dentro dos limites das regras, mas pode ser dissonante. Existem maneiras diferentes de lidar com a situação: você pode pedir um teste com os dados, comparar os níveis ou usar uma intromissão.

Mestre Pede um Teste com Dados: Esta é a abordagem mais direta. É sempre a melhor opção se a ação de um PJ é pesquisar, ouvir ou algo como ficar atento. Se um PJ está de guarda enquanto seus companheiros descansam, peça um teste de Intelecto imediatamente e use o resultado se acontecer alguma coisa durante todo o tempo que ele estiver de guarda.

Mas e se o PJ não estiver procurando ativamente?

Digamos que um batedor de carteira se move por trás dele para roubar seu dinheiro, então você pede ao jogador para fazer um teste de Intelecto com uma dificuldade igual ao nível do batedor de carteiras. (Sem dúvida, ele poderia fazer um teste com base na Velocidade para ver se é rápido o suficiente para perceber — a escolha é sua.) Alguns PJs são peritos em detectar e isso entraria em jogo aqui. Sucesso significa que você diz ao PJ o que ele vê e fracasso significa que ele não percebe nada. Contudo, o jogador sabe que ele teve que fazer um teste, então ele sabe que algo estava acontecendo. Uma forma de manter os jogadores em alerta é pedir testes quando não há nada para se perceber.

Mestre Compara Níveis: Você pode tirar o jogador da equação (para não causar suspeitas) comparando o nível do PJ com a dificuldade da tarefa de perceber. Empates beneficiam o PJ. Você ainda pode levar em conta perícias e recursos como bônus para o nível do PJ. Assim, um personagem de terceiro nível treinado em perceber localizará o sark de nível 4 espreitando por trás dele. Este método é particularmente bom para determinar resultados simples se, por exemplo, o PJ ouve um rio a distância. Por esse tipo de coisa não vale a pena um teste, mas por alguma razão, você pode não querer dar a informação automaticamente. Este método também premia um personagem perspicaz, que vai ouvir o barulho antes de qualquer outra pessoa. Não se esqueça de aumentar a dificuldade em razão da distância em tal situação.

Sark, página 289

Mestre se Intromete: Raramente, você pode manter as coisas para si mesmo e tornar conhecido o que aconteceu com uma Intromissão do Mestre. Se o PJ descobre que seu bolso está agora sem sua carteira, isto certamente é uma complicação. Às vezes, a "descoberta" em si é uma complicação — por exemplo, o PJ percebe um assalto acontecendo na ruela enquanto ele passa.

Além disso, o Mestre é a fonte de conhecimento sobre a parte da vida dos PJs que não têm lugar em uma sessão de jogo. Se um personagem costumava ser das forças armadas e precisa saber o nome doseu antigo comandante de unidade, você precisa dizer para o jogador (ou, melhor ainda, deixar que ele crie o nome).

Falha ao Notar

Considere os PJs perdendo detalhes sensoriais com muito cuidado. Se há uma câmara secreta interessante no antigo complexo ou uma pista importante debaixo da mesa no escritório, talvez um PJ perceptivo deva apenas encontrá-la (sem precisar de teste), especialmente se ele disser que estava procurando. Fazer o contrário pode significar se submeter à tirania dos dados. Só porque o PJ obteve um 2 a aventura deve chegar a um beco sem saída?

Bem, em primeiro lugar, não projete um cenário que possa chegar a um beco sem saída se os PJs falharem em um teste. Deve sempre haver vários caminhos para o sucesso. Em segundo, considere as outras opções. Talvez os PJs descubram sobre a câmara secreta e mais tarde terão que voltar atrás para encontrá-la. Se os personagens não encontrarem a pista por baixo da mesa, um PNJ pode – e mostrar sua arrogância sobre eles como uma demonstração de superioridade.

Se tudo mais falhar, como mencionado acima, às vezes a descoberta é uma complicação e você pode simplesmente empurrar para um PJ por meio da Intromissão do Mestre. Nesse caso, contudo, você pode incluir um desafio. Por exemplo, o PJ encontra a porta secreta acidentalmente ao se encostar-se ao painel de controle oculto, o que libera os sark que protegiam a câmara antes dos personagens estarem prontos para eles.

Por outro lado, talvez em tal situação, os PJs não "ganharam" a descoberta - se não houve nenhum teste, então, nenhum Esforço foi empregado e nenhum risco foi assumido. Isso não é bom. Talvez os PJs apenas percam desta vez. Talvez devessem aprender a serem mais observadores. Em outras palavras, a resposta depende da situação. Não hesite em variar as coisas. Isso mantém os jogadores na expectativa.

Sucesso Gradual

Às vezes, o Mestre romperá com o modelo tradicional que rege a resolução da tarefa

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

e permitirá um sucesso gradual. Com este método, ele define uma dificuldade, como de costume, mas se o jogador tiver êxito mesmo se a dificuldade fosse ao menos um passo maior, seu sucesso é melhor do que o normal. Da mesma forma, se o seu teste indica que ele teria conseguido com um passo (ou mais) abaixo, ele poderia ter um sucesso parcial.

Por exemplo, um PJ rastreando lobos em uma fazenda na Dakota do Sul. Considerando o terreno e o clima, o Mestre decide que a dificuldade é 4, então o número-alvo é 12. O jogador obtém um 10. Não é suficiente para executar a tarefa que o PJ se propôs a fazer, mas como ele teria conseguido se a dificuldade fosse 3, o Mestre decide que ele ainda descobre que algo havia passado pelo caminho recentemente - ele simplesmente não está certo se eram lobos ou algum outro animal. A razão é que, se o PJ estivesse simplesmente procurando pistas de qualquer tipo, o Mestre teria definido a dificuldade em 3.

Da mesma forma, se o jogador tivesse obtido um 17 — um sucesso em pelo menos um passo a mais — o Mestre teria dito que ele não só encontra pegadas de lobos, mas que havia cinco deles e suas trilhas mostram que um deles estava ferido. Em outras palavras, o jogador teria recebido mais informações do que pediu.

Em uma situação onde há mais resultados do que simplesmente o sucesso ou o fracasso, o Mestre pode transmitir esses resultados com base em múltiplas dificuldades. Um jogador pode declarar uma ação e o Mestre pode vir não com uma dificuldade, mas com até duas, três ou mais. Por exemplo, se os PJs tentam persuadir um atendente a dar-lhes informações, o Mestre pode pré-determinar que ele lhes dará um pouco menos de informações se obtiverem sucesso em uma tarefa com dificuldade 2, um pouco de informação se eles tiverem sucesso em uma tarefa com dificuldade 3 e tudo o que sabe sobre o tema se eles forem bem-sucedidos em uma tarefa com dificuldade 4. Os jogadores não fazem três testes diferentes. Eles fazem um teste com um sucesso gradual, em escala.

Como regra geral, aplica-se engenharia reversa na situação. Se o jogador obtém no dado um número consideravelmente maior ou menor que o número-alvo (mais de três de distância), considere o que um sucesso na dificuldade que ele conseguiu superar teria garantido. Se criar uma chave eletrônica improvisada para abrir uma porta eletrônica tem um número-alvo 18, o que o PJ consegue criar se ojogador obtiver um 16? Talvez a resposta seja nada, mas talvez seja uma chave improvisada que funciona de forma intermitente.

Este sistema é raramente (ou nunca) usado em combate ou situações em que algo ou funciona ou não. Mas para elaborar um objeto, interagir com um PNJ ou obter informações, isso pode ser muito útil. Claro que o Mestre nunca é obrigado a utilizar este modelo de resolução de tarefa - às vezes, sucesso ou fracasso é tudo que você precisa saber. Normalmente, o sucesso gradual envolve ir apenas um passo acima ou abaixo da dificuldade original, mas o Mestre pode ser tão flexível a este respeito quanto desejar.

Por fim, às vezes, um Mestre pode oferecer um "prêmio de consolação" por tentar. Digamos que um PJ teme que uma porta esteja equipada com uma armadilha. Ele a procura, mas fracassa no teste. O Mestre ainda pode revelar algo sobre a porta. "Você não encontra nada de especial, mas você nota que a porta parece bastante resistente e está bloqueada".

É o tipo de informação que o Mestre poderia dar automaticamente (pense nisso como dificuldade 0), mas suaviza a chance de falha. Ter algumas informações é melhor do que não ter nenhuma e faz sentido o PJ aprender pelo menos alguma coisa se estudar um objeto por alguns minutos.

LIDANDO COM HABILIDADES DE PERSONAGENS

Muita gente pode pensar que The Strange é um jogo de classe e nível porque possui coisas que são muito semelhantes a classes (tipos) e níveis (graus), então é fácil entender o equívoco. E está tudo bem.

Mas aqui está o verdadeiro segredo: não são os graus, os tipos ou qualquer uma das coisas a chave para entender realmente o sistema.

São as cifras.

De fato, o sistema de jogo por trás de The Strange e Numenera é chamado de Sistema Cypher, de "cifra" em inglês. As cifras são a chave para fazer o jogo funcionar de forma diferente de outros jogos. The Strange não é sobre jogar durante anos até que um personagem seja capaz de se teletransportar, destruir uma dúzia de inimigos ao mesmo tempo ou criar um servo mecânico para seguir as suas ordens. Ele pode fazer isso logo no início, se tiver a cifra certa.

É verdade que o trabalho do Mestre exige preparação e planejamento. Mas não deixe isso o desencorajar de tentar. Se você usar uma aventura que foi preparada com antecedência, como O Curioso Caso de Tom Mallard na página 386 deste livro básico, descobrirá que boa parte do trabalho pesado já foi feita.

Este sistema funciona porque tanto o Mestre quanto os jogadores têm algo a dizer sobre o que uma cifra do personagem faz. Não é limitante — é libertador.

A maneira mais fácil de criar um bom jogo é limitar — e definir estritamente — os poderes do PJ. Personagens de tal-e-qual nível (ou o que for) podem fazer este tipo de coisa, mas não

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

aquele tipo de coisa. O Mestre sabe que os personagens não vão estragar tudo porque podem ver o passado ou criar uma explosão nuclear.

Mas essa não é a única maneira de criar um bom jogo. E se você – o Mestre – decidir que, embora não seja tão bom se os PJs puderem ver o passado (pois estragaria o mistério de seu cenário), estaria tudo bem se eles pudessem explodir metade da cidade? O Sistema Cypher deixa que você permita qualquer coisa que ache mais adequada ou interessante.

Para dizer de outra forma (e para continuar os exemplos cada vez mais absurdos), PJs que podem resolver todos os mistérios e explodir cada cidade provavelmente acabam tornando o jogo uma tarefa simples (e, portanto, sem brilho), mas PJs que podem resolver um mistério ou explodir uma cidade não vão arruinar a campanha. Cifras permitem que os personagens façam coisas incríveis, legais e divertidas — apenas não de forma confiável ou consistente. Assim, ainda que eles potencialmente tenham acesso a um grande poder de vez em quando, eles devem usá-lo sabiamente.

Como Mestre, é importante lembrar a distinção entre uma habilidade de personagem adquirida através do tipo ou foco de personagem, uma habilidade ou vantagem obtida por meio de um artefato e uma habilidade adquirida através de uma cifra. Os dois primeiros tipos de habilidades moldarão a forma como você espera que os personagens se comportem, mas as cifras não. Se um PJ tem o foco Explora o Sistema, ele enrolar com sistemas mecânicos o tempo todo - é isso o que ele faz — então isso não deve pegar você desprevenido. De certa forma, você deve estar "preparado" para isso. Essa palavra está entre aspas porque significa que você deve a anular. Não coloque um monte de máquinas que sejam impossíveis de hackear. Isso não é divertido. Hackear é o que ele faz, e se você tirar isso, ele não consegue fazer nada. (Frustrar seu poder de vez em quando é bom porque pode aumentar o desafio, mas deve ser a exceção, não a regra.) Ao "preparar" para sua habilidade, não espere que um sistema de segurança eletrônico o detenha. Esteja pronto quando ele invadir a instalação e para dizer o que ele encontra.

Explora o Sistema, página 62

Mas, com cifras, nenhuma preparação é necessária. Primeiro de tudo, a maioria delas não acaba atrapalhando nada, elas só ajudam o personagem a lidar com uma situação de uma forma mais rápida, curando-o, garantindo um impulso temporário ou um poder ofensivo de uso único. Em segundo lugar, os PJs nunca encontram uma cifra que você não deu a eles, então você pode ter tanto controle sobre as cifras deles quanto quiser. E em terceiro lugar (e talvez mais importante), quando um PJ saca uma cifra detonadora e explode a moto que lidera o "desfile" do grupo de motoqueiros, mudando completamente a situação, isso é parte da diversão. Você terá que descobrir na hora o que acontece a seguir, assim como os jogadores. Isso não está arruinando as coisas - é o que supostamente deve acontecer. Jogadores surpreenderem o Mestre faz parte do jogo. Cifras apenas tornam essas surpresas mais frequentes e de formas tão interessantes quanto estiver disposto a permitir.

Vamos analisar a criação de encontros mais tarde, mas, por agora, lembre-se disto: nenhum encontro é tão importante a ponto de você dever se preocupar com os jogadores "arruinando-o". Você ouve esses tipos de reclamações o tempo todo. "Seu poder telepático arruinou totalmente a interação", ou "Os jogadores vieram com uma grande emboscada e mataram o vilão principal em uma rodada, arruinando o encontro final".

Não. Não, não, não. Veja a floresta em vez das árvores. Não pense no jogo em termos de encontros. Pense nele em termos da aventura ou campanha. Se uma PJ usa uma cifra potente para matar facilmente um oponente poderoso e importante, lembre-se destas três coisas:

1. Ela não tem mais esta cifra.
2. Haverá mais vilões.
3. Combate não é o ponto do jogo - é apenas um obstáculo. Se os jogadores descobrem uma maneira de superar um obstáculo mais rapidamente do que o esperado, não há nada de errado com isso. Eles não estão trapaceando e o jogo não está arruinado. Basta manter a história andando. O que acontece depois? Quais são as implicações do que aconteceu?

PERÍCIAS E OUTRAS HABILIDADES

Às vezes, as regras falam diretamente à criatividade do personagem. Por exemplo, os jogadores podem definir suas próprias perícias. É possível ter uma perícia chamada "andar na corda bamba" que concede ao personagem uma melhor chance de andar em uma corda bamba, e uma outra perícia chamada "equilíbrio" que dá ao personagem mais chances de atravessar uma corda bamba e também executar outras ações que envolvam estabilidade. Isso pode parecer desigual no início, mas o ponto é permitir aos jogadores criar precisamente os personagens que quiserem. Se você deixar um personagem criar uma perícia chamada "fazer coisas" isso torna ele melhor em tudo? É claro que não. O Mestre é o árbitro final, não só da lógica, mas também do espírito das regras, e ter uma ou duas perícias individuais que cobrem todas as contingências claramente não está dentro do espírito.

É importante que os jogadores joguem com os personagens que quiserem. Este conceito é apoiado não só pelo sistema de pericias aberto,

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

mas também pela capacidade de permitir o avanço através de pontos de experiência para personalizar ainda mais um personagem. Da mesma forma, o Mestre deve estar aberto para permitir que um jogador faça pequenas modificações para refinar seu personagem.

Em muitos casos, especialmente os que não envolvem Reservas de estatísticas, Armadura, dano infligido ou custos de Esforço ou ações (como revisões ou reviravoltas), a resposta do Mestre provavelmente deve ser: "Claro, por que não?". Se uma PJ acaba sendo realmente bom em uma determinada perícia - melhor do que ela "deveria" ser – qual é o problema? Se Thomas, o vetor, pode nadar incrivelmente bem, como é que isso prejudica o jogo em termos de experiência de interpretação ou desenvolvimento da história?

Isso não acontece. Se Vitória, a tecedora, pode arrombar praticamente qualquer cadeado mundano que encontrar, por que isso é uma coisa ruim? De fato, provavelmente é bom para o jogo - há a chance de existir algo interessante dos outros lados dessas portas.

De certa forma, isso não é diferente de adjudicar uma solução não tão simples para um desafio. Às vezes você tem que dizer "Não, isso não é possível". Mas, às vezes, se faz sentido, esteja aberto para a possibilidade.

LIDANDO COM PNJS

Personagens não jogáveis são pessoas e criaturas que vivem no mundo ao lado dos PJs. São tão parte do mundo como os PJs e devem ser retratados de forma tão realista quanto os PJs. PNJs são a principal forma de dar vida ao mundo, contar as histórias que o mundo tem para contar e retratar o tipo de jogo que você deseja jogar. PNJs memoráveis podem consagrar ou arruinar uma campanha.

PNJs não devem ser "bucha de canhão" porque ninguém pensa em si mesmo dessa maneira. Pessoas reais valorizam suas vidas. Eles não devem ser idiotas, facilmente levados a fazer coisas ou agir de uma forma que nenhuma pessoa jamais faria simplesmente porque um lance de dados sugere isso (a menos que eles não sejam muito brilhantes ou algo mais poderoso - como o controle mental – esteja em uso).

Pense em pessoas reais que você conhece ou personagens de livros, televisão e filmes. Baseie as personalidades dos seus PNJs neles. Faça-os amplamente variados, tão interessantes e tão profundos quanto essas pessoas.

Lembre-se, também, que existem personagens menores e mais importantes, assim como em um livro. Os bandidos das Terras Fronteiriças de Ardeyn que atacam os PJs de surpresa ficam no centro das atenções por apenas alguns minutos no máximo e não precisam de muito desenvolvimento, mas um grande adversário ou aliado pode receber um monte de atenção dos jogadores e, portanto, merece mais de você. Tal como acontece com tantas coisas relacionadas a ser um bom Mestre, consistência e credibilidade são as chaves para o desenvolvimento de um bom PNJ.

ESTATÍSTICAS DE JOGO DE PNJS

PNJs devem ser fáceis de criar. A maioria pode simplesmente ser atrelada a um nível de 1 a 10 e pronto. Trabalhar em como descrever ou retratá-los deve demorar mais tempo do que definir suas estatísticas de jogo.

Às vezes, porém, você desejará elaborar

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

as capacidades do PNJ e adequá-las ao seu conceito. Um PNJ nível 4 que é um engenheiro eletricista pode ser nível 5 ou 6 em tarefas relacionadas com engenharia, como consertar dispositivos elétricos. Mas não torne simplesmente o PNJ nível 5 ou 6 de forma geral, porque então ele também seria melhor no combate, em interações, escalada, saltos e tudo mais, o que não se encaixaria no seu conceito.

Use os PNJs no Capítulo 17: Personagens Não Jogáveis como bons pontos de partida ou como exemplos para o que você pode fazer. Mas você não está limitado a eles. De fato, você não está limitado de forma alguma. A coisa mais importante a se lembrar sobre PNJs em The Strange é que eles não seguem as mesmas regras que os PJs. Eles não têm descritores, tipos ou focos. Não têm níveis ou qualquer uma das mesmas Estatísticas. Eles nem sequer lançam dados.

PNJs fazem exatamente o que você (e o cenário e história) precisa que eles façam. Se um PNJ é o maior espadachim na região, você pode dar-lhe vantagens óbvias com uma espada no ataque e na defesa, mas você também pode pensar fora da caixa, permitindo que ele ataque mais de uma vez por turno, tente desarmar inimigos com um movimento de sua lâmina e assim por diante.

Não existem regras precisas para a criação de um PNJ que pode ser combinado perfeitamente contra os PJs em combate - este não é esse tipo de jogo e esse não é o propósito dos PNJs. Em vez disso, use a mecânica simples do jogo para retratar os PNJs no mundo e em sua narrativa de modo que eles façam sentido e possam fazer o que você quiser que eles façam (e não possa fazer o que você não quer que eles não façam).

Como os personagens jogadores, PNJs muitas vezes transportam e utilizam cifras. Assim, qualquer PNJ pode ter praticamente qualquer habilidade à sua disposição como um poder de uso único. Em teoria, PNJs podem se curar, criar campos de força, se teletransportar, voltar no tempo, ferir um inimigo com uma explosão sônica ou fazer qualquer outra coisa. Um PNJ também pode usar magia, possuir poderes mutantes ou ter implantes biomecânicos, dependendo da recursão. Você pode modelar essas cifras e habilidades na preparação para o jogo ou pode apenas ter em mente a ideia de que PNJs específicos podem produzir efeitos incríveis e surpreendentes e cria-los na medida em que for necessário - com algumas ressalvas.

Se todos os PNJs podem fazer o que quiserem, quando quiserem, isso não vai incutir muita credibilidade nos jogadores ou garantir-lhe muita credibilidade como Mestre. Portanto, tenha as seguintes coisas em mente.

Atenha-se ao Nível: PNJs geralmente devem manter seus parâmetros de nível. Claro, você pode dar a um PNJ vigoroso mais vitalidade do que o seu nível pode indicar e o grande espadachim mencionado acima pode atacar e defender com uma espada a um nível maior do que o seu nível normal, mas estas são pequenas exceções.

Explique as Coisas como Quiser: Se você mantiver os parâmetros gerais de nível, poderá expressá-los em todos os tipos de modos interessantes.

Por exemplo, um PNJ de nível 5 geralmente inflige 5 pontos de dano. Mas esse dano pode vir em ondas de força mágica que ele pode produzir graças a uma maldição ancestral que afeta sua família.

Curingas: Você pode dar a alguns PNJs - magos, improvisadores com muitos dispositivos estranhos e coisas do tipo - uma habilidade curinga que lhes permite fazer coisas interessantes como levitar, usar telecinese, construir objetos de força pura e assim por diante. Você não precisar estabelecer esses poderes previamente. Esses PNJs raros podem só fazer coisas estranhas. Contanto que você os mantenha razoáveis na maioria das vezes, ninguém vai se importar. (Se todos os inimigos importantes tiverem campo de força, isso parecerá repetitivo, maçante e injusto para os PJs.)

Use Intromissões do Mestre: Uma vez que um PJ pode produzir todo tipo de efeitos interessantes, úteis e surpreendentes graças a cifras, você pode ocasionalmente replicar isso para um PNJ usando a Intromissão do Mestre para lhe dar a capacidade exata e necessária para a atual situação. Se o PNJ foi envenenado, ele puxa um frasco de antídoto. Se uma vilã é encurralada pelos PJs, ela ativa um dispositivo em seu cinto que permite que ela atravesse do chão fora de fase. Se o inimigo está no limite extremo de vitalidade, ele injeta em si um impulso de adrenalina temporária que restaura 15 de vitalidade imediatamente.

PNJs e Morte

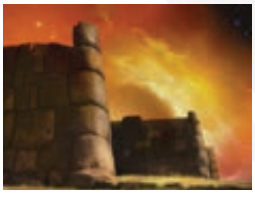
Como explicado no Capítulo 17, PNJs têm uma pontuação de vitalidade em vez das três Reservas de estatísticas. Quando um PNJ atinge 0 de vitalidade ou menos, ele cai. Se isso significa morto, inconsciente ou incapacitado, depende das circunstâncias ditadas por você e pelos jogadores. Grande parte disto pode ser baseado na lógica. Se o PNJ é cortado ao meio com uma serra elétrica, ele provavelmente está morto. Se ele for atacado mentalmente com um ataque telepático, ele pode estar louco. Se ele for atingido na cabeça com uma maça, bem, isso cabe a você decidir.

Depende das intenções daqueles que estão lutando com o PNJ também. PJs que querem derrubar um inimigo em vez de matá-lo podem simplesmente afirmar sua intenção e descrever

Ao dar nomes aos PNJs, pense na sua recursão de origem. Nomes da Terra podem ser baseados em nomes atuais na Terra, de qualquer lugar do mundo.

Nomes em Ardeyn devem lembrar os temas de fantasia, sumério antigo ou ambos (como Urun da Lâmina ou Anazarbus do Olho Branco).

Em Ruk, nomes seguem a forma X-y, como Kun-murim, Warad-arad e Sin-susil.



Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

INCENTIVANDO A CRIATIVIDADE DOS JOGADORES

The Strange é um jogo que dá mais importância à criatividade do que à compreensão das regras. Os jogadores devem ter sucesso, não porque eles escolheram todas as opções "certas" ao criar seus personagens, mas porque eles têm as melhores ideias ao enfrentar os desafios. Isto significa que, para cada desafio, deve haver uma solução simples (destruir o torreão emissor de raios para entrar na torre) e uma não tão simples (esgueirar-se até a torre, encontrar o condutor de energia para o torreão e cortá-lo). Não é sua responsabilidade como Mestre apresentar ambas. Os jogadores vão apresentar as soluções não tão simples. Você apenas tem que estar disposto a seguir com as suas ideias.

Isso não significa que você tem que deixá-los ter sucesso se tentarem algo estranho. Pelo contrário, a solução não tão simples pode acabar sendo tão dura ou mais difícil do que a simples. Mas você tem que estar pronto para adjudicar a ideia independente de qualquer coisa. É tentador dizer que não há nenhuma maneira de encontrar ou cortar o condutor de energia e os PJs têm que destruir o torreão do jeito antigo (um encontro de combate). Em algumas situações, pode ser apropriado - talvez o condutor de energia simplesmente não seja acessível aos PJs pelo lado de fora da torre. Mas o Mestre tem que estar disposto a dizer que às vezes é possível e para adjudicar os detalhes em cima da hora. Se você não o faz e barra as ideias "fora da caixa" dos jogadores, eles vão aprender que a única coisa a fazer é se preparar para a briga o tempo todo. Que a solução óbvia é a única solução possível. Eventualmente, isso vai tornar o jogo chato porque as coisas vão parecer repetitivas e muito bem estruturadas.

A melhor solução é não desenvolver noções preconcebidas de como os PJs podem lidar com os encontros em uma aventura. Se eles vão entrar em uma fábrica de clones em Ruk, você pode notar que a torre tem alguns guardas, um sistema de alerta biossensível em torno do perímetro e um torreão emissor de raios no topo. Mas você não sabe se os PJs vão lutar contra os guardas, suborná-los ou esgueirar-se por eles. Você não sabe como eles vão lidar com o sistema de alerta da torre. Esse não é o tipo de coisa que você precisa pensar com antecedência, mas você tem que estar pronto quando isso surgir na mesa. Você deve se preparar para as situações mais óbvias - por exemplo, predeterminar o nível do torreão e qual o dano que ele causa. Mas quando um jogador afirma que sua ação é olhar ao redor para os pontos onde o torreão não pode atacar porque uma parede bloqueia ou o ângulo impede o ataque, é quando você leva um segundo para considerar e (principalmente se ele fizer um teste bem-sucedido em uma ação Intelecto) talvez dizer: "Sim, de fato, há um ponto", mesmo que tal coisa não tivesse lhe ocorrido antes desse momento.

suas ações diferentemente - usando a parte achatada da lâmina, por assim dizer.

INTERAÇÕES

Digamos que os PJs querem saber mais sobre um homem desaparecido, então eles falam com o seu melhor amigo. Você e os jogadores interpretam a conversa. Os jogadores são simpáticos e prestativos e fazem suas perguntas com respeito. Você pede um teste de Intelecto (utilizando o nível do amigo para determinar a dificuldade) para ver se ele vai falar com eles, ou você simplesmente decide que ele reage bem a eles e lhes dá a informação?

Como outro exemplo, uma idosa vigia a entrada de uma antiga ruína durante anos. Ela considera que é um dever dado a ela pelos deuses e nunca contou a ninguém os segredos que conhece. Os PJs chegam com seus treinamentos em interações, lançam os dados e esperam que a mulher ponha tudo pra fora. Será que ela conta tudo?

A resposta a ambas as perguntas é: depende. Em qualquer situação, é justo se você ignorar os dados e a mecânica e simplesmente lidar com as coisas através da conversa. Isso é o que torna a interação e encontros tão interessantes e tão distintos de, digamos, combate. Você não pode deixar de lado os dados e narrar uma luta entre os PJs e um faraó da energia escura, mas você pode interpretar uma conversa. Nesses casos, você pode retratar os PNJs exatamente como você quiser, de maneiras que parecem combinar com suas personalidades, sem se preocupar com lances de dados. O melhor amigo provavelmente quer ajudar os PJs a encontrar seu companheiro sumido. A idosa nunca daria seus segredos para um bando com conversa mole que aparece em sua porta um dia. Você também pode garantir que os jogadores recebam a informação que você quer que eles saibam — e não receber a informação que você não quer que eles saibam.

Faraó da energia escura, página 268

Por outro lado, às vezes usar a mecânica do jogo é a melhor opção. Por exemplo, uma pessoa que não é particularmente eloquente pode

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Quando um PNJ entra para o grupo, pense quanto tempo você quer que a situação se mantenha. Se parecer que os PJs gostam das suas interações com esse PNJ, talvez ele deva continuar por um tempo. Por outro lado, se os PJs frequentemente esquecem que ele está por ali ou se a carga de conduzir tal PNJ for demais para você com os outros deveres de Mestre, você pode inventar uma desculpa para explicar sua retirada ou levá-la a um destino ruim durante a exploração ou o combate.

querer interpretar uma personagem que é um orador nato. Você não exigiria de um jogador que nunca utilizou uma espada na vida real a provar que ele é um combatente hábil para vencer uma luta no jogo, então você não deve forçar o jogador de um personagem encantador a ser, bem, encantador. A mecânica do jogo pode simular essas qualidades.

E, às vezes, você pode usar as duas abordagens. Você pode deixar que a conversa com o PNJ se desenvolva na mesa e, em seguida, pedir testes — não para determinar se os PJs tiveram sucesso ou fracasso na interação, mas para ter uma ideia do grau de sucesso. Por exemplo, se os personagens têm uma boa justificativa para que os guardas no portão devessem deixá-los passar, o teste não determina se os guardas vão dizer sim (você pode usar a lógica para isso), mas se os guardas acompanham os PJs além do portão. De certa forma, o lance de dados molda a reação de um PNJ. Não é um interruptor liga/desliga, mas um grau geral do total de confiança que os PJs ganham.

ALIADOS PNJ

Como são os jogadores quem geralmente lançam todos os dados, PNJs que não são adversários evocam questões únicas em The Strange. Se um personagem se alia com um PNJ que acompanha o grupo, como as ações do aliado são decididas?

Na maioria das vezes, o Mestre deve decidir o que faz mais sentido no contexto da situação e do PNJ. Se os personagens sobem em uma encosta íngreme e precisam fazer testes para subir, o PNJ não faz um teste. Em vez disso, o Mestre considera rapidamente se ele poderia escalar e parte dai. Um aliado apto e capaz deve simplesmente subir a encosta. Um PNJ fraco ou com sobrepeso vai precisar de ajuda. Em outras palavras, o PNJ não enfrenta o desafio (que é o que os PJs fazem) - ele continua a ser uma parte da história que se desdobra. O idoso que os PJs devem escoltar através das montanhas perigosas precisa de ajuda para a escalada porque isso é parte da história da aventura. Seu filho atlético que também viaja com o grupo não precisa de ajuda porque isso não faria muito sentido.

Se todo o grupo está preso em um deslizamento de terra mais tarde naquela mesma aventura, o Mestre pode fazer uma de duas coisas em relação aos PNJs. Seja decidir o que acontece com eles da forma que parecer mais lógica ou adequada (talvez usando intromissão do Mestre pois o que acontece aos PNJs também afeta os PJs), ou fazer os jogadores lançarem os dados pelos PNJs e tratá-los como os personagens dos jogadores em todos os sentidos possível.

CRIATURAS

Sempre que possível, as criaturas devem ser tratadas como os outros PNJs. Elas não seguem as mesmas regras que os PJs. Quando muito, elas devem ter uma maior liberdade em fazer as coisas que não se encaixam no modelo normal. Uma besta com muitos braços deve ser capaz de atacar vários inimigos. Um animal de carga semelhante a um rinoceronte deve ser capaz de se mover por uma distância considerável e atacar como parte de uma única ação.

Considere o tamanho da criatura com muito cuidado. Para aquelas que são rápidas e difíceis de acertar, aumente a dificuldade para atacá-las em um passo. Criaturas grandes e fortes devem ser mais fáceis de acertar, por isso, diminua a dificuldade para atacá-las em um passo. Contudo, você deve dar livremente a capacidade de atordoar para qualquer coisa duas vezes maior que um ser humano. Isto significa que se a criatura atinge um inimigo, o alvo deve fazer um teste de defesa de Potência imediatamente ou perder seu próximo turno.

O nível de uma criatura é um indicador geral de sua resistência, combinando aspectos de poder, defesa, inteligência, velocidade e mais em uma única classificação. Em teoria, uma pequena criatura com poderes incríveis ou veneno extremamente mortal poderia ser de nível alto e uma enorme besta que não é muito brilhante e nem uma lutadora capaz poderia ser de nível baixo.

Mas esses exemplos vão de encontro ao tipo. Geralmente, as criaturas menores têm menos vitalidade e são menos aterrorizantes em combate do que as maiores.

The Strange não tem nenhum sistema para a construção de criaturas. Não há nenhuma regra que diga que uma criatura com uma certa habilidade deve ser de um certo nível e não há nenhuma regra que dita quantas habilidades uma criatura de um determinado nível deve ter. Mas mantenha o espírito do sistema em mente. Criaturas de nível inferior são menos perigosas. Uma criatura de nível 1 poderia ser venenosa, mas seu veneno deve infligir alguns pontos de dano no máximo. O veneno de uma criatura nível 6, no entanto, pode mover um PJ um passo para baixo no marcador de dano ou colocá-lo em coma se falhar no teste de defesa de Potência. Uma criatura de nível baixo pode ser capaz de voar, atravessar objetos ou se teletransportar porque essas habilidades o tornam mais interessante, mas não necessariamente mais perigoso. O valor dessas habilidades depende da criatura que os usa. Em outras palavras, um roedor que muda de fase não é muito perigoso, mas um imparável de batalha que muda de fase é aterrorizante. Elementos básicos como vitalidade, dano e poderes ofensivos ou defensivos (como veneno, paralisia, desintegração, a imunidade a ataques e assim

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

por diante) precisam ser vinculados diretamente ao nível - criaturas de nível mais elevado possuem mais e melhores habilidades.

OPÇÕES DE JOGO

Em uma tentativa de manter o jogo relativamente simples, as regras do capítulo 8 são projetadas para serem simplificadas, diretas e fáceis de se usar. Entretanto, alguns podem desejar um pouco mais de complexidade, especialmente conforme o jogo prossegue, para continuarem comprometidos e permanecerem desafiados. Se você está querendo regras mais robustas ou mais opções para adaptar o jogo, use algumas ou todas as regras opcionais nesta seção.

TROCANDO DANO POR EFEITO

Você pode diminuir a quantidade de dano que você inflige em combate em troca de um efeito especial que normalmente é obtido apenas em um teste de resultado 19 ou 20. Para determinar a quantidade de dano de um único ataque que você deve sacrificar, consulte a tabela a seguir e adicione a quantidade para o efeito desejado ao nível do inimigo. Por exemplo, se você quer enfraquecer um monstro de nível 5, você terá de sacrificar 12 pontos de dano de um ataque (7 mais 5). O jogador pode esperar para determinar se acerta antes de decidir se troca o dano por um efeito.

Redução de Dano	Efeito
1	Atrapalhar/distrair
2	Parte específica do corpo
3	Empurrão
3	Ultrapassar
3	Acertar objeto empunhado
4	Derrubar
7	Desarmar
7	Enfraquecer
8	Atordoar

Atrapalhar/Distrair: Por uma rodada, a dificuldade das ações do oponente é modificada em um passo em seu detrimento.

Parte Específica do Corpo: O atacante acerta um ponto específico no corpo do defensor. O Mestre decide qual efeito especial, se for o caso, surgirá como resultado. Por exemplo, acertar o tentáculo de uma criatura que esteja enrolado em seu aliado pode tornar a fuga do aliado mais fácil. Acertar um inimigo no olho pode cegá-lo por uma rodada. Acertar uma criatura em seu único ponto vulnerável pode ignorar sua Armadura.

Empurrão: O inimigo é empurrado ou forçado a recuar alguns centímetros. Na maioria das vezes, o efeito não importa muito, mas se a luta ocorrer sobre em um parapeito ou perto de um poço de lava, o efeito pode ser significativo.

Ultrapassar: O personagem pode se mover a uma curta distância no final do ataque. Esse efeito é útil para passar por um inimigo que guarda uma porta, por exemplo.

Acertar Objeto Empunhado: Em vez de atingir o inimigo, você atinge o que ele está segurando.

Para determinar os resultados, consulte as regras para atacar objetos.

Derrubar: O inimigo é derrubado. Ele pode se levantar em seu turno, se desejar.

Desarmar: O oponente deixa cair um objeto que estiver segurando.

Enfraquecer: Pelo resto do combate, a dificuldade de todas as tarefas que o inimigo tentar é modificado em um passo em seu detrimento.

Atordoar: O oponente perde seu próximo turno.

DANO DURADOURO

Para uma simulação mais realista de dano, o Mestre pode usar a intromissão do Mestre para indicar que o dano sofrido por um personagem jogador é "duradouro". Na maioria das vezes, esse dano é descrito como uma concussão, um osso quebrado, uma ruptura de ligamento ou dano muscular ou no tecido grave. Esse dano não se cura normalmente, portanto os pontos perdidos não podem ser recuperados por meio de testes de restauração. Em vez disso, os pontos retornam a uma taxa de 1 ponto por dia de descanso completo (ou 1 ponto a cada três dias de atividade regular). Até que os pontos sejam restaurados, o dano terá um efeito secundário.

Usar o dano duradouro é particularmente apropriado em casos em que seria uma consequência óbvia, como quando um personagem cai de uma grande altura. Também é apropriado para os personagens que já estejam enfraquecidos ou debilitados.

DANO PERMANENTE

Parecido com o dano duradouro, dano permanente é uma situação especial decidida pelo Mestre. O dano permanente nunca se cura normalmente, embora algumas magias ou a tecnologia encontrada em recursões que funcionem sob a lei da Magia ou da Louca Ciência, respectivamente, possam reparar dano ou repor partes do corpo perdidas. Esse tipo de dano deve ser usado com moderação e apenas em situações especiais.

DANO DURADOURO OU PERMANENTE SUBSTITUINDO A MORTE

O Mestre pode usar o dano duradouro ou permanente em substituição à morte. Em outras palavras, se um PJ chegar a 0 em todas as

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

suas Reservas de estatística, ele normalmente está morto, mas você poder dizer que, em vez disso, ele cai inconsciente e acorda com algum tipo de dano duradouro ou permanente.

ALTERNATIVAS PARA PONTOS DE DANO

Às vezes, um Mestre pode retratar os perigos do Strange de formas diferentes dos pontos de dano. Por exemplo, uma doença particularmente desagradável ou ferimentos podem dar ao personagem uma fraqueza ou inaptidão.

Inaptidão, página 45

Fraqueza: A Fraqueza é, essencialmente, o oposto de Margem. Se você tem uma fraqueza de 1 em Intelecto, todas as ações de Intelecto que exijam que você use pontos custam 1 ponto adicional de sua Reserva.

Inaptidão: Dano também pode causar inaptidões. Conforme explicado no Capítulo 5: Descritor de Personagem, inaptidões são como "perícias negativas". Em vez de ser um passo melhor naquele tipo de tarefa, você é um passo pior.

MODIFICANDO HABILIDADES

Às vezes, um jogador pode usar uma habilidade especial de uma forma que vai além de seus limites normais. Tais mudanças podem ser feitas na hora. Em alguns casos, simplesmente custa mais pontos usar a habilidade de uma nova forma. Em outros casos, existem mais desafios para tal.

Para qualquer habilidade de Intelecto com um alcance específico, você pode aumentar o alcance usando mais energia mental. Se usar 1 ponto adicional de Intelecto, você pode mudar o alcance em um passo - ou do curto para o longo, ou do longo para 152 metros (500 pés). Você não pode aumentar o alcance além de 152 metros. Qualquer habilidade de Intelecto que tenha uma duração (qualquer coisa mais do que uma ação única em uma única rodada) geralmente dura um minuto, dez minutos ou uma hora. Ao usar 1 ponto adicional de Intelecto, você pode aumentar a duração em um passo, portanto pode-se fazer uma habilidade que dura um minuto durar dez minutos. As durações não podem ser aumentadas mais do que um passo.

Um jogador pode fazer um teste especial para modificar o alcance, a área ou outros aspectos de uma habilidade. O teste sempre é modificado pela estatística em que normalmente se baseia.

O Mestre estabelece a dificuldade para o teste baseado no passo de modificação. Como em qualquer teste, o jogador pode usar Esforço, perícia e recursos para reduzir a dificuldade.

Geralmente, a dificuldade entra em uma das três categorias:

Impossível (modificar uma habilidade para

TABELA DE DANO DURADOURO

Tipo de Dano	Descrição	Outro Efeito
Potência	Braço quebrado	Braço inutilizado
Potência	Lesão muscular	A dificuldade de todas as tarefas físicas é aumentada em um passo
Potência	Dano ao tecido	A dificuldade de todas as tarefas é aumentada em dois passos
Velocidade	Ruptura de ligamento	Move-se pela metade da velocidade, movimento curto não vai além de 7,6 metros (25 pés) e movimento longo não vai além de 15 metros (50 pés)
Velocidade	Perna quebrada	Não pode se mover sem ajuda
Intelecto	Concussão	A dificuldade de todas as ações de Intelecto é aumentada em um passo.

TABELA DE DANO PERMANENTE

Tipo de Dano	Descrição	Outro Efeito
Potência	Amputação de mão ou braço	Autoexplicativo
Velocidade	Permanentemente manco	Move-se pela metade da velocidade, movimento curto não vai além de 7,6 metros e movimento longo não vai além de 15 metros
Velocidade	Amputação de perna	Não pode se mover sem ajuda
Intelecto	Perda de olho	A dificuldade da maioria ou de todas as ações físicas é aumentada em um passo
Intelecto	Dano cerebral	A dificuldade de todas as ações de Intelecto é aumenta da em um passo.
Intelecto	Cegueira	Personagem age como se estivesse sempre na escuridão total
Intelecto	Surdez	Personagem não consegue ouvir

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

realizar um efeito sem relação alguma com sua descrição ou intenção)

Formidável (modificar uma habilidade para fazer algo parecido com a descrição ou intenção, mas mudando sua natureza)

Difícil (modificar uma habilidade para fazer algo dentro do espírito e da ideia geral da habilidade)

Por exemplo, digamos que um paradoxo conheça a revisão Levitar Criatura e queira modificar seu uso no meio de um encontro. Se ele quiser usá-lo para explodir alguém com fogo, é uma tarefa impossível (dificuldade 10) porque o fogo não tem relação alguma com a habilidade.

Se quiser usá-lo ofensivamente dentro da descrição geral da habilidade, ele pode tentar fazer um inimigo voar e bater a cabeça no teto. Contudo, transformar uma habilidade que não é ofensiva em um ataque muda um pouco sua natureza, tornando a tarefa difícil (dificuldade 4), mas não absurda.

ESCOLHENDO FAZER O TESTE

Às vezes, se um jogador usa pontos em uma ação (por exemplo, empregar Esforço ou ativar uma habilidade), ele pode querer lançar um dado mesmo que não haja chance de falha porque um resultado igual a 20 reduz o número de pontos que precisam ser usados.

Além disso, em algumas situações, particularmente em combate, um resultado igual a 17 ou mais indica mais dano ou um efeito especial.

Nesses casos, os jogadores podem fazer o teste não para determinar se têm sucesso, mas para determinar se eles obtêm muito mais que o sucesso. Contudo, existe risco envolvido porque se obtiverem um 1, que resulta em uma intromissão do Mestre. Isso não significa necessariamente uma falha, embora seja um uso óbvio da intromissão do Mestre.

AGINDO SOB ATAQUE

Quando um personagem está envolvido em combate corpo a corpo, fazer qualquer outra coisa além de lutar torna-o mais vulnerável. Isso vale para PJs e PNJs. Se um personagem envolvido em corpo a corpo fizer uma ação diferente de lutar, cada um dos seus oponentes pode fazer um ataque imediato extra. A única exceção para essa regra é se mover. Se a única ação do personagem for se mover, assume-se que ele se move lenta e cuidadosamente para escapar da luta, batendo em retirada do combate com segurança.

Por exemplo, Katherine Manners está de costas contra uma porta de túmulo enquanto enfrenta dois demônios.

Se ela tentar abrir a porta, estará fazendo uma ação no lugar de lutar e ambos os demônios conseguem fazer um ataque contra ela.

MODIFICANDO O ALCANCE DAS ARMAS

Se um personagem com uma arma de ataque a distância quiser atacar um inimigo fora do alcance da arma, ele pode fazer isso, mas a dificuldade do ataque é aumentada em dois passos.

Geralmente, o aumento no alcance não se prolonga infinitamente. Um personagem usando uma arma que tem um alcance curto só pode tentar atingir um alvo que esteja a uma distância longa. Um personagem usando uma arma que tem alcance longo pode tentar atingir um alvo a até 61 metros (200 pés) de distância com uma modificação de dificuldade de dois passos, um alvo a até 152 metros (500 pés) de distância com uma modificação de dificuldade de quatro passos e um alvo a até 300 metros (1000 pés) de distância com uma modificação de dificuldade de seis passos. Armas com alcances que começam maiores do que longo devem ser julgadas pelo Mestre.

Ataques com limites rígidos, como o raio de explosão de um explosivo, não podem ser modificados.

EFEITO MAIOR OPCIONAL

Quando um teste de um jogador lhe conceder um efeito maior, em vez de usar o efeito, ele pode escolher lançar um d6 e adicionar o resultado ao teste inicial. Essa opção torna possível obter sucesso em tarefas com números-alvo maiores do que 20 sem diminuir a dificuldade.

OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO DE PERSONAGEM

Os personagens de The Strange são fáceis de criar, mas alguns jogadores desejarão personalizá-los mais do que inicialmente o sistema permite. Eles podem usar as seguintes regras para personalizar de leve (ou significativamente) seus personagens precisamente como quiserem. Como sempre, o Mestre é o árbitro final de quais regras opcionais estão disponíveis no jogo.

Paradoxo, página 31,
Levitar Criatura, página 32
Revisão, página 32

Katherine Manners, página 149

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PERSONALIZANDO TIPOS DE PERSONAGEM

Os seguintes aspectos dos três tipos de personagem podem ser modificados na criação de personagem, conforme sugerido. Outras habilidades não devem ser mudadas. Nenhum personagem deve desistir ou trocar sua habilidade de Translação.

Reservas de Estatística: Cada tipo de personagem tem um valor inicial de Reserva de estatística. Um jogador pode trocar pontos entre suas Reservas numa base de um para um, portanto, por exemplo, pode trocar 2 pontos de Potência por 2 pontos de Velocidade. Entretanto, nenhuma Reserva de estatística inicial deve ser maior que 20.

Margem: Um jogador pode começar com uma Margem de 1 em qualquer uma das estatísticas que desejar. Devido aos vetores começarem com uma Margem de 1 tanto em Potência quanto em Velocidade, essa regra opcional permite que um vetor tenha uma Margem de 1 em quaisquer duas estatísticas (não apenas em Potência e Velocidade).

Uso de Cifra: Se um personagem inicial sacrifica uma perícia inicial, ele pode usar uma cifra a mais além do que é listado. Como alternativa, se um personagem desistir de uma cifra, ele recebe uma perícia adicional de sua escolha. De qualquer modo, não se deve mudar mais do que uma cifra.

Tecedor, página 38, Prática com Armas Leves e Médias, página 39

Paradoxo, página 31, Prática com Armas Leves, página 32

Vetor, página 25 Prática com Todas as Armas, página 26

Habilidades Não Variáveis: Cada tipo tem habilidades imutáveis e estáticas no primeiro grau que não envolvem os aspectos referidos acima ou qualquer escolha do jogador. Para um tecedor de primeiro grau, tal habilidade é Prática com Armas Leves e Médias.

Para paradoxos, é Prática Com Armas Leves. Para vetores, são Defensivo e Prática com Todas as Armas. Qualquer uma dessas habilidades pode ser sacrificada para receber treinamento em uma perícia de escolha do jogador.

PERSONALIZANDO DESCRITORES

De acordo com as regras normais, cada descritor é baseado em alguma modificação das seguintes: Alguns descritores oferecem +4 para uma Reserva de estatística e ou duas perícias limitadas ou uma perícia ampla. Outros oferecem +2 para uma Reserva de estatística e ou três perícias limitadas ou uma perícia limitada e uma perícia ampla.

Uma perícia ampla cobre muitas áreas (como todas as interações). Uma perícia limitada cobre algumas ações (como por exemplo interações enganadoras). Perícias relacionadas a combate, como defesa ou iniciativa, são consideradas amplas nesse contexto.

Inaptidão, página 45

Independente disso, você pode adicionar uma perícia adicional se for equilibrada por uma inaptidão. Você pode adicionar outras habilidades que não são perícias ao examiná-las e tentar equipará-las ao valor de uma perícia, se for possível. Se o descritor parecer defasado, adicione algumas centenas de dólares de equipamento adicional para balancear as coisas.

Com essa informação geral, você pode personalizar um descritor, mas tenha em mente que um descritor muito personalizado não é um descritor se já não disser algo sobre um personagem. É melhor usar essa informação para criar um novo descritor que se encaixe exatamente em como o jogador quer retratar o personagem.

PERSONALIZANDO FOCOS

Em qualquer grau, um jogador pode selecionar uma das seguintes habilidades no lugar da habilidade concedida pelo grau. Muitas dessas habilidades substitutas, particularmente nos graus mais altos, envolvem modificação corporal com dispositivos ou algo parecido.

Grau 1

Auto-aprimoramento: Você recebe 6 novos pontos para dividir entre suas Reservas de estatística como desejar. Facilitador.

Causando a Dor: Você causa 1 ponto adicional de dano em cada ataque que faz. Facilitador.

Mais Treinamento: Você recebe uma perícia adicional de sua escolha (que não seja de combate ou defesa) em que você ainda não seja treinado. Facilitador.

Grau 2

Habilidade de Menor Grau: Escolha qualquer habilidade de Grau 1 acima.

Treinamento de Combate Ofensivo: Escolha um tipo de ataque no qual você ainda não seja treinado: contusivo leve, com lâmina leve, a distância leve, contusivo médio, com lâmina médio, a distância médio, contusivo pesado, com lâmina pesado ou a distância pesado. Você é treinado nos ataques usando esse tipo de arma. Facilitador.

Treinamento de Combate Defensivo: Escolha um tipo de tarefa de defesa na qual você ainda não seja treinado: Potência, Velocidade ou Intelecto. Você é treinado nas tarefas de defesa desse tipo. Facilitador.

Grau 3

Habilidade de Menor Grau: Escolha qualquer habilidade de Grau 1 ou 2 acima.

Vitalidade Nanotecnológica: Devido a uma injeção de anticorpos artificiais e nanorrobôs de defesa imunológica em sua corrente sanguínea, agora você é imune a doenças, vírus e mutações de qualquer tipo.

Dureza: Você tem +1 em Armadura.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Grau 4

Habilidade de Menor Grau: Escolha qualquer habilidade de Grau 1, 2 ou 3 acima.

Resistência: Você é imune a venenos, toxinas ou qualquer tipo de ameaça de partículas. Você não é imune a vírus, bactéria ou radiação.

Grau 5

Habilidade de Menor Grau: Escolha qualquer habilidade de Grau 1, 2, 3 ou 4 acima.

Adaptativo: Você é imune à radiação, doenças e gases. Você é resistente a mudanças de temperatura (dentro do cabível)

Dano Esmagador (5 pontos de Potência): Você inflige 6 pontos adicionais de dano no combate corpo a corpo.

Olho Aguçado (5 pontos de Velocidade): Você inflige 6 pontos adicionais de dano com ataques à distância.

Grau 6

Habilidade de Menor Grau: Escolha qualquer habilidade de Grau 1, 2, 3, 4 ou 5 acima.

Dois Ataques (6 pontos de Velocidade): Em seu turno, quando normalmente faria um ataque, você faz dois ataques, contra o mesmo inimigo ou contra dois inimigos diferentes.

INCONVENIENTES E PENALIDADES

Além das outras opções de personalização, um jogador pode optar por uma variedade de inconvenientes ou penalidades para receber vantagens adicionais.

Fraqueza: Como observado anteriormente, a fraqueza é, essencialmente, o oposto de Margem. Se você tem uma fraqueza de 1 em Velocidade, todas as ações de Velocidade que exijam que você use pontos custam 1 ponto adicional de sua Reserva. A qualquer momento, um jogador pode escolher dar uma fraqueza a um personagem e, em troca, receber +1 em sua Margem em uma das outras duas estatísticas. Portanto, um PJ pode adquirir uma fraqueza de 1 em Velocidade para receber +1 em sua Margem de Potência.

Normalmente, só é possível ter uma fraqueza em uma estatística em que você tenha uma Margem 0. Além disso, você não pode ter mais que uma fraqueza e não pode ter uma fraqueza maior que 1, a não ser que a fraqueza adicional venha de outra fonte (como uma doença ou deficiência resultante de ações ou condições no jogo).

Inaptidões: Inaptidões são como "perícias negativas". Elas tornam um tipo de tarefa mais difícil por aumentar a dificuldade em um passo. Se um personagem escolher adquirir uma inaptidão, ganha uma perícia de sua escolha. Normalmente, um personagem só pode ter uma inaptidão, a não ser que a inaptidão adicional venha de outra fonte (como um descritor ou de uma doença ou deficiência resultante de ações ou condições no jogo).

REGRAS OPCIONAIS DE XP

Geralmente, os jogadores recebem pontos de experiência ao fazer descobertas ou por meio das recompensas do Mestre.

Como uma alternativa para esse sistema, jogadores podem sugerir que outros jogadores recebam XP. O Mestre pede pelas indicações ao final de uma aventura e os jogadores discutem quem fez o que, quem teve as melhores ideias, quem lidou bem com uma situação em particular e assim por diante. Cada personagem ainda recebe XP, mas os jogadores decidem quem recebe quanto.

Outra opção é o Mestre oferecer XP ao grupo entre as sessões e deixá-los dividir entre si como sentirem que é justo. Esse método pode ser usado com XP recebido por descoberta ou por meio das recompensas do Mestre.

Por último, o grupo pode decidir que os pontos de experiência recebidos de diferentes formas sejam usados diferentes modos. Um método é declarar que os XP recebidos através da intromissão do Mestre estejam disponíveis apenas para usos imediatos, de curto e longo prazo, enquanto que os XP concedidos entre as sessões sejam usados para o avanço nos graus.

A vantagem para essa opção é que todos os personagens avançam pelos seis graus mais ou menos no mesmo ritmo - uma questão importante para alguns jogadores. Naturalmente, um bom Mestre pode chegar a esse resultado por conta própria ao distribuir recompensas cuidadosamente, e muitos grupos descobrirão, enquanto jogam, que a igualdade no avanço não é uma questão importante em The Strange, mas as pessoas devem jogar o jogo que querem.

ADIANTAMENTO DE XP

Ao introduzir uma complicação de história baseada no antecedente do seu personagem, um jogador pode começar o jogo com uma quantidade significativa de XP (e pode usá-la imediatamente se desejar, até mesmo para progredir em graus). O Mestre tem a palavra final sobre essa opção, que só deve ser usada em grupos que não insistam que todos os personagens tenham exatamente os mesmos níveis de poder.

Esse conceito baseado na história permite que um jogador crie exatamente o personagem que deseja desde o princípio com o custo de construir em uma complicação narrativa para si mesmo.

Por exemplo, uma jogadora pode querer começar o jogo com um ajudante ou um projetor de campo defensivo obtido de alguma forma em uma recursão com níveis mais altos de tecnologia. De acordo com as regras normais,

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

essas opções não estão disponíveis para um jogador iniciante, mas ela pode encontrá-los ou fazê-los em determinado momento (e talvez após usar o XP). Com a regra opcional, a personagem recebe um adiantamento em XP que pode ser usado para "comprar" o companheiro ou o dispositivo, mas em troca, ela tem uma inaptidão com todas as interações com PNJs.

Em um outro exemplo, digamos que um jogador não quer começar jogando com um vetor novo e jovem — ele quer jogar com alguém que é mais velho e mais experiente. Embora The Strange não assuma que todos os personagens iniciantes são recrutas jovens e inexperientes, a visão do jogador não soa exatamente como um vetor de primeiro grau. Portanto, ele vem com um inconveniente significativo, como um vício grave em uma droga cara, em troca de um adiantamento em XP que permita-lhe começar no segundo grau, com todos os benefícios de um personagem de segundo grau. Estas complicações de história valem um adiantamento de 4 a 6 XP:

- As pessoas acham o personagem extremamente antipático. Não importa o que ele diga ou faça, criaturas e animais inteligentes o acham desagradável. Qualquer tentativa de interagir com criaturas é tratada como se fosse um passo mais difícil do que o normal. Além disso, o Mestre deve fazer sempre partir do pressuposto padrão de que todas as pessoas tratam o personagem com aversão e desdém.
- O personagem tem uma perna machucada. Ela falha de vez em quando (pelo menos uma vez por aventura, e geralmente uma vez por sessão), e quando isso acontece, a dificuldade de todas as tarefas de Velocidade é aumentada em um passo para ele.
- O personagem tem uma inaptidão em uma tarefa significativa, como ataques, defesa, movimento ou algo dessa natureza. Como resultado, a dificuldade de tais tarefas é aumentada em um passo para ele.
- O personagem tem uma condição ocasionalmente debilitante (problema nas costas, alcoolismo, desordens alimentares e assim por diante). Esse problema resulta em uma penalidade significativa uma vez por sessão.
- O personagem é procurado pela justiça e deve ser discreto. Isso pode causar complicações baseadas na história em vez de mecânicas, mas pode tornar a vida difícil para ele às vezes.
- O personagem tem um parente ou amigo indefeso que frequentemente está em perigo. Novamente, essa não é uma questão mecânica, mas uma que afetará a forma como se interpreta o personagem. Às vezes, ele terá que parar o que está fazendo para ajudar a pessoa a sair de uma enrascada. Em outros momentos, a vida da pessoa poderá estar realmente ameaçada, obrigando o PJ a agir.
- O personagem deve realizar uma ação regular para manter suas habilidades. Por exemplo, a cada manhã, deve "comungar" com um "deus" ultrapoderoso e artificialmente inteligente que concede seus poderes. Se essa comunhão for perturbada ou atrapalhada, ou se a transmissão for quebrada ou bloqueada, o PJ não terá acesso a seus poderes neste dia.
- O personagem deve ter um item específico para ser capaz de usar suas habilidades. Por exemplo, ele precisa de uma célula de energia, um cristal de concentração ou outro objeto que possa ser perdido, roubado ou destruído. Talvez, como uma célula de energia, ele precise ser substituído ou recarregado de tempos em tempos.

Estas complicações de história valem um adiantamento de 12 a 20 XP:

- O personagem é procurado pela justiça e perseguido ativamente por vários PNJs. Não é apenas uma questão de se esconder quando estiver na cidade. Em vez disso, os PNJs aparecerão nos piores momentos possíveis e tentarão capturar ou matar o personagem.
- Uma condição que o personagem tem aumenta a dificuldade de todas as tarefas envolvendo combate ou interação com PNJs em um passo.
- O personagem tem uma condição verdadeiramente debilitante como cegueira, surdez, deficiência, vício grave em droga e assim por diante.
- O personagem tem um parente ou amigo indefeso que, por algum motivo vital, deve acompanhá-lo por, pelo menos, 75% do tempo. Ele gastará muitas ações protegendo essa pessoa em vez de fazer o que preferia estar fazendo.
- As habilidades do personagem dependem de uma droga rara. Sem uma dose regular dessa substância, ele está praticamente impotente.
- O personagem passou por experimentos quando era uma criancinha, o que deu a ele poderes e habilidades. Para receber novas habilidades, ele deve encontrar o pesquisador original e replicar o processo. Essa é uma grande missão e pode resultar em um longo atraso no avanço do personagem (dar a ele um impulso efetivo em poder no começo do jogo, mas depois, nenhum impulso por um longo tempo).

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 20

CONSTRUINDO UMA HISTÓRIA

ENSINANDO AS REGRAS

Não é realmente o seu trabalho ensinar as regras aos jogadores, ainda que muitas vezes recaia sobre o Mestre fazer exatamente isso. Antes de iniciar um jogo, incentive os jogadores a ler o Capítulo 2: Como Jogar The Strange para obter uma visão geral do jogo. Não vai demorar muito tempo.

Provavelmente você também vai querer dar uma visão geral do cenário. Concentre-se principalmente nos tipos de personagens que um jogador pode criar e o que eles podem fazer no jogo. Uma vez que os jogadores entendam quem eles são e o que eles vão fazer, o resto do cenário não passa de detalhes que eles podem descobrir na medida em que as coisas acontecem.

A chave para ensinar o jogo a alguém é começar com a ideia dos testes com dados e como eles usam a mesma mecânica, não importa o que um personagem tente fazer. Então, explique sobre empregar Esforço, que envolve uma introdução às três Reservas de estatísticas. Depois disso, o jogador está pronto para começar a fazer um personagem. Conduzir um novo jogador através do processo de criação de personagem o deixa preparado para jogar. Não o sobrecarregue com um monte de detalhes além disso. Tudo isso pode ser percebido conforme for necessário no decorrer do jogo.

AS PRIMEIRAS SESSÕES

Como qualquer jogo, os Mestres devem considerar conduzi-lo um pouco diferente nas primeiras vezes e The Strange não é diferente. Existem algumas poucas coisas que um Mestre pode esperar com uma mesa cheia de novos jogadores. Primeiro, eles não vão pegar a terminologia e o jargão corretos - eles usarão a terminologia e jargão do último jogo que jogaram. E está tudo bem. Mas o Mestre deve tentar corrigir isso porque os jogadores vão seguir seu exemplo e, depois de uma ou duas sessões, começarão a fazer direito. Se o Mestre sempre chama as coisas pelo nome errado, os jogadores também o farão. No entanto, não basta usar o jargão. Cada vez que você usar um novo termo pela primeira vez, como "marcador de dano", "intromissão do Mestre" ou mesmo "dificuldade", explique o que significa. Certifique-se de que todos estão na mesma página, mesmo com as coisas básicas.

Os jogadores não sabem o que é fácil e o que é difícil. Parte de uma boa partida de The Strange é saber quando empregar Esforço e quando o conservar, mas jogadores iniciantes não terão nenhuma referência. Neste caso, a melhor maneira de lhes dar uma base sólida sobre a qual se manter é ser bastante transparente. Diga-lhes o número-alvo para cada tarefa antes de tentar uma ação. Guie-os através do processo. Lembre-os de que eles podem empregar Esforço se necessário, embora eles provavelmente não esqueçam. Pelo contrário, jogadores iniciantes tendem a empregar Esforço em cada jogada. Você quase pode contar com isso. Isto significa que você pode esperar que os personagens comecem se saindo muito bem em tudo o que se propuserem a fazer, mas terão que descansar com mais frequência porque esgotarão suas Reservas de estatística mais rapidamente.

AS PRIMEIRAS TRANSLAÇÕES

Nas primeiras vezes que os personagens jogadores transladarem, eles poderão ficar um pouco sobrecarregados, considerando o escopo da possível mudança. Você tem formas fáceis de lidar com esse possível problema, todas com relação aos jogadores iniciais na parte rasa da piscina ao invés de sendo jogados direto na parte funda.

Uma forma de fazer os jogadores começarem com personagens que já conheçam o Strange e como as coisas funcionam, talvez como agentes do Acervo. Mesmo se fizer isso, ou quando você quiser especificamente começar o jogo com personagens ingênuos em relação ao Strange, seguir as dicas abaixo pode deixar as primeiras translações divertidas ao invés de confusas.

Não Translade Durante as Primeiras Sessões:

Marcador de dano, página 108
Intromissão do Mestre, página 121

Dificuldade, página 98

Número-alvo, página 10

Esforço, página 17
Reserva de Estatística, página 16

Para ajuda adicional na criação de personagens, veja a Criação de Personagem Passo-a-Passo e as Fichas de Personagem de The Strange, a partir da página 412.

Translação, página 125

O Acervo, Página 148

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

A forma mais fácil de evitar que jogadores lutem com o conceito dos seus personagens é conduzir um jogo onde eles não transladam na primeira ou segunda sessão. Em vez disso, deixe os personagens desfrutarem dos seus personagens e dos seus primeiros focos na Terra (ou na recursão onde você começou o jogo) por um tempo. Fazer isso aumenta a confiança do jogador, pois seu entendimento dos seus personagens e das regras cresce. Após os jogadores terem algumas sessões para "estarem na pele" dos seus personagens, eles se sentirão mais seguros. Quando finalmente transladarem, os jogadores podem escolher ficar com as personalidades, aparências, descritores e tipos de personagens com os quais já estão confortáveis no jogo, mesmo que seus focos e equipamentos mudem.

Período de aclimatação, Página 134

A Nova Aparência e Foco dos Personagens: Em vez de fazer personagens novatos escolherem sua nova aparência e foco da primeira vez que transladarem para uma recursão nova, você pode fazer isto. A aparência é fácil - faça seus jogadores parecerem exatamente o que parecem na terra, exceto pelos equipamentos determinados pelo seu foco. Você também pode escolher o novo foco dos PJs para eles ou recomendar que arrastem seu foco para a nova recursão (se for arrastável). Da próxima vez que os PJs visitarem tal recursão, poderão escolher uma aparência e foco diferente, se quiserem.

Arrastável, página 52

Sem Encontros Durante a Aclimatação: É tentador para o Mestre colocar um encontro para os jogadores enquanto eles ainda estão aclimatando de uma translação, mas, para as primeiras translações, pense com cuidado antes de fazer isso. Talvez, é melhor evitar. O período de aclimatação não é apenas para os personagens, mas também para os jogadores se acostumarem ao novo estado das coisas e potencialmente às novas habilidades que possam ter, assim como à falta de algumas habilidades que tinham na Terra ou na recursão anterior.

Não Sobrecarregue um Jogador com Conhecimento da Nova Recursão: Quando os PJs transladam pela primeira vez para uma nova recursão, a própria translação dá um pouco de contexto sobre a recursão em que estão entrando, acima e além dos conhecimentos e habilidades específicas que possam ganhar dos novos focos. Tal conhecimento é fornecido em pontos no início da listagem de cada recursão, sob o título O Que Um Recursor Sabe Sobre [esta recursão]. Mesmo que os pontos sejam feitos para fornecer a recursores um resumo de alto nível sobre a recursão, todos os pontos podem acabar sendo um pouco demais. Existe

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

uma forma de suavizar essa curva de aprendizado - dê a todos os PJs o primeiro ponto (aquele que descreve a lei sob a qual a recursão funciona) e, depois, dê a cada um deles um dos outros pontos, os quais você prepara com antecedência como anotações que podem ser passadas facilmente a cada jogador. Então, os PJs podem ter uma ideia melhor do que está acontecendo na recursão ao perguntarem entre si sobre as informações nos pontos e as informações do foco específico da recursão.

CONDUZINDO COMBATES EM THE STRANGE

Combates em The Strange devem ser sobre alguma coisa. Deve haver algo interessante em jogo. "Tentar não morrer" é um algo interessante, mas não é único. O combate pode ser divertido e esperançosamente emocionante por si só, mas não é necessariamente o foco. Em outras palavras, lutar um longo combate não é o ponto, e encontrar uma maneira de ganhar um combate rapidamente através do pensamento criativo não é trapaça. De fato, isso deve ser incentivado. Derrotar o "monstro chefão" facilmente não deve ser uma decepção, deve ser o resultado de um jogo inteligente e criativo. E aventuras não devem ter sempre um clímax envolvendo um "monstro chefão", de qualquer maneira. O final emocionante para a história poderia envolver sobreviver a um enorme deslizamento de terra, encontrar uma maneira de desligar uma máquina perigosa ou convencer um comandante tirânico a libertar os reféns.

The Strange é sobre a descoberta. Você pode fazer descobertas através de combate? Claro. Digamos que os PJs estão explorando o próprio Strange e encontram uma forma de vida bizarra. A criatura ataca, mas durante a luta, telepaticamente diz coisas como: "Curioso", "Criatura desconhecida" e "Proteger o santuário". Ela está falando telepaticamente com outra pessoa, mas os PJs "ouvem". Embora o combate seja bastante padrão, os PJs descobriram uma nova criatura e sabem que é algo que nunca encontrou um humano antes. Há mais delas em algum lugar e há uma espécie de santuário. Não é apenas uma luta. Os PJs aprenderam alguma coisa.

Em uma configuração mais comum, o combate é o obstáculo que os PJs devem superar para alcançar uma descoberta, o que reforça novamente a ideia de que não há maneira certa ou errada de superar um obstáculo. Se esgueirar através dos inimigos ou convencê-los a deixar os PJs passarem - ambos são inteiramente válidos.

Mecanicamente, o combate em The Strange não se desenrola como em muitos jogos onde os danos diminuem os pontos de vida ou o nível de vitalidade de um personagem. Este tipo de atrito lento é menos provável de acontecer em The Strange porque os PJs tentarão evitar ser atingidos. Por exemplo, muitos jogadores gastarão pontos de sua Reserva de Velocidade para empregar Esforço em seus testes de defesa para garantir que não sejam atingidos (e, portanto, não percam pontos em sua Reserva de Potência). Personagens também têm várias habilidades para adicionar aos seus testes de defesa de Velocidade ou reduzir a dificuldade de uma tarefa de defesa de Velocidade. Por último, e talvez o mais significativo, o uso mais frequente de pontos de experiência para repetir testes será provavelmente para os de natureza defensiva. Jogadores simplesmente não gostam que seus personagens sejam atingidos.

Existem dois aspectos importantes nisso. O primeiro é que a escolha é dos jogadores. Eles estão no controle de quais e quantos pontos perdem, por isso a sensação é distinta, mesmo que o efeito seja praticamente o mesmo - uma lenta perda de pontos ao longo do tempo. O segundo aspecto é que, narrativamente, você não tem que explicar e descrever as diversas pequenas feridas e arranhões que eventualmente repercutem em algo. Nos combates em The Strange, quando os PJs são atingidos, provavelmente é significativo. Além disso, muitas criaturas e inimigos têm efeitos que paralisam, infectam, envenenam, atordoam e assim por diante, onde o dano não é necessariamente a parte interessante ou o efeito mais importante provocado nos PJs. É por isso que existem criaturas cujos ataques podem mover um PJ para baixo no marcador de dano em um ou dois passos. Não é tanto sobre os pontos de dano, mas sobre as consequências de ser atingido.

CONSTRUINDO HISTÓRIAS

Seu maior trabalho como Mestre é fornecer o ímpeto para as histórias no jogo. As próprias histórias surgem sozinhas no desenrolar do jogo, mas elas são iniciadas e guiadas por você. Você fornece a semente da história e apresenta os eventos que vão se desdobrar por causa do que os PJs e PNJs fazem.

A elaboração de uma boa história é um tema que poderia encher um livro deste tamanho. Mestres interessados devem ler livros ou artigos destinados a escritores de ficção (muitos dos quais estão disponíveis na Internet) que fornecem conselhos sobre enredo. Para esse assunto, fontes semelhantes sobre caracterização também podem ajudar na criação de PNJs. Por enquanto, lembre-se destes conceitos-chave:

- Saiba o que motiva os jogadores na sua mesa. Exploração? Combate? Resolver

Incentive os jogadores a descreverem suas ações e não a mecânica envolvida. O jogo é mais divertido se um jogador diz coisas como: "Eu pulo em cima da mesa e balanço minha espada para baixo em cima da criatura", em vez de "Eu uso a minha perícia de salto para chegar em cima da mesa para obter uma vantagem de um passo no meu teste de ataque".

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

quebra-cabeças? Interagir com PNJs? Atenda a esses desejos.

- Saiba o que motiva os PJs que os jogadores interpretam. Quais são os objetivos dos personagens? O que eles procuram? Riqueza? Curiosidade? Poder? Proteger os outros? Use essas coisas para começar suas histórias.
- Crie histórias que envolvam os PJs tão diretamente quanto possível. Se algo de ruim está afetando as pessoas, faça-as afetar os PJs ou seus entes queridos também. Em vez de atraí-los a se esforçar para salvar um agricultor aleatório, leve-os a salvar o irmão ou o melhor amigo de um personagem.
- Teça várias histórias ao mesmo tempo. Faça com que os PJs aprendam sobre o início de uma história enquanto eles ainda estão envolvidos em outra.
- Varie suas histórias. Alterne uma exploração de uma antiga ruína onde ocorrem diversos combates com uma aventura cheia de intrigas em uma cidade grande que envolva muita interação. Crie uma história que é uma longa busca, mas, em seguida, continue com outra que seja resolvida em uma única sessão de jogo.
- Varie os encontros dentro de uma história. Mesmo no meio de uma série de batalhas, há sempre espaço para exploração ou interação (e isso varia as coisas).
- Nem todas as histórias precisam ser sobre salvar o mundo. Às vezes, as menores histórias sobre como ajudar uma pessoa podem ser as mais interessantes.
- Baseie suas histórias na emoção humana verdadeira. Vilões PNJs podem ser movidos por ganância ou poder, mas também por amor, desejo, curiosidade ou até mesmo altruísmo equivocado. Não faça seus jogadores apenas interagir com os eventos - faça-os reagir às emoções por trás dos acontecimentos. Vilões devem inspirar ódio e raiva verdadeiros. A perda de um aliado estimado deve inspirar tristeza e perda real.
- Lembre-se de que os jogadores são seus colegas contadores de histórias e que os PJs são os principais personagens da história, assim, suas decisões devem ter impacto direto sobre o que acontece.
- Reviravoltas e eventos inesperados são maravilhosos e devem ser usados com frequência, mas, às vezes, a maior reviravolta é fazer as coisas saírem exatamente da maneira como os jogadores imaginaram que seria.
- Não fique atolado justificando, racionalizando, ou explicando cada detalhe. Está tudo bem se os jogadores não entenderem tudo.
- Histórias que envolvem uma série de eventos que os PJs desconhecem vão acabar fazendo pouco sentido para os jogadores e provavelmente devem ser evitadas.
- Ocasionalmente, crie histórias que são continuações de suas histórias anteriores. As decisões que os jogadores fizeram no passado afetam as coisas no presente. Vilões voltam para mais uma tentativa de alcançar seu objetivo ou, talvez, apenas por vingança.

Combatente veneno, página 260

Ardeyn, página 160

RITMO

A chave para conduzir um grande jogo em comparação a um regular é muitas vezes a simples questão de ritmo. Bem, definir o ritmo é simples de descrever, mas não é tão simples de entender ou implementar. Isso vem com a prática e uma espécie de intuição desenvolvida.

Ritmo pode significar muitas coisas. Vamos detalhá-las brevemente.

RITMO EM UM ENCONTRO

Mantenha as coisas em movimento. Não deixe que ação fique emperrada por jogadores indecisos, discussões sobre as regras ou minúcias irrelevantes. Não deixe que o meio de um encontro se desvie por algo que lembra um jogador (ou pior, você) de uma história de um jogo, um filme ou uma coisa engraçada da Internet. Haverá tempo para tudo isso mais tarde, provavelmente após acabar a sessão de jogo.

Não deixe que o final do encontro se arraste. Quando estiver clara a forma como as coisas vão acabar e as pessoas começarem a ficar entediadas, dê um ponto final. Se os PJs estavam lutando contra duas dúzias de combatentes veneno e sobram apenas três, não há nada de errado em dizer que os três últimos fugiram, se renderam ou que os PJs os despacham com folga. Finalize as coisas e siga em frente.

RITMO EM UMA SESSÃO DE JOGO

Faça muitos encontros diferentes em uma sessão - alguns longos, alguns curtos, alguns complexos, alguns diretos. Um dos aspectos mais difíceis de impor o ritmo em uma sessão de jogo é decidir o que jogar fora e o que ignorar. Por exemplo, os PJs querem comprar novos equipamentos com dinheiro recebido por um trabalho em Ardeyn. Você poderia descrever o mercado da cidade e interpretar cada interação com vários comerciantes. Pode até mesmo pedir testes ocasionais para ver se os personagens conseguem fazer bons negócios ou não. Como alternativa, você poderia dizer: "Ok, vocês compram o que quiserem", e, em seguida, seguir em frente. Existem boas histórias para ser feitas em ambas as abordagens, dependendo do contexto. Talvez um dos PJs tenha contraído uma doença na última missão e não perceba isso até que esteja interagindo com as pessoas no mercado. Talvez um ladrão no mercado

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

tente roubar uma das PJs ou eles notam um ladrão roubando de um comerciante. Talvez os jogadores gostem de interagir com PNJs e aproveitem a interpretação de personagens secundários. Todas estas são boas razões para interpretar um encontro comercial. Mas, se não houver nenhuma razão convincente, apenas passe por ele e avance.

Às vezes, você deve fazer isso mesmo se um jogador quiser interpretar todos os momentos da vida de seu personagem e descrever tudo nos mínimos detalhes. Embora você queira que todos fiquem contentes, você está no comando do ritmo. Se você precisar errar, faça os jogadores lutarem para conseguirem se manter, em vez de deixá-los ficar entediados querendo saber quando você os fará seguir em frente. Assim, se não há nenhuma razão convincente contra isso, não hesite em avançar o tempo, mesmo em grandes partes. Se os PJs encerram um grande cenário e algum tempo de inatividade faz sentido, não há nada de errado em anunciar: "Então, três semanas depois, vocês ouvem que..." e siga a partir do próximo enredo (desde que os jogadores estejam satisfeitos com isso). Livros e filmes fazem esse tipo de coisa o tempo todo. Pule as partes chatas.

Além disso, sinta-se livre para se intrometer nas discussões dos jogadores a fim de movimentar as coisas. Às vezes os jogadores giram em círculos ou ficam planejando seu próximo passo, sem nunca conseguir realizar nada. Você pode intervir, lançando um encontro ou uma surpresa a caminho ("Um agente do DRE envia uma mensagem, pedindo a sua ajuda"), ou pode simplesmente dizer: "Vamos em frente, pessoal".

Mantenha um relógio à mão, assim você pode ver quanto tempo resta na sessão. Nunca perca a noção do tempo. Você quer terminar uma sessão em um ponto bom - um lugar onde todos possam recuperar o fôlego, um bom momento de suspense ou no momento em que uma história termina, de modo que você pode começar uma nova na próxima sessão. Estes são todos bons pontos de parada, mas você deseja controlar qual você vai usar. Na próxima sessão, você vai ter que começar as coisas novamente, recapitule os eventos passados, e coloque todos de volta no balanço das coisas.

Tente garantir que, no final de uma sessão, os jogadores possam olhar para trás para o que fizeram e sentir que conseguiram realizar algo.

RITMO DENTRO DE UMA HISTÓRIA

Este aspecto do ritmo remonta a pesquisar como os escritores de ficção lidam com a

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

criação da história e é um assunto enorme, mas considere a estrutura padrão de três atos como um bom ponto de partida. No primeiro ato, o problema é introduzido. No segundo ato, as coisas pioram (ou uma nova complicação é introduzida). No terceiro ato, as coisas são resolvidas. Há muitas outras maneiras de fazer isso, mas lembre-se de que a ação precisa de fluxo e refluxo. Você precisa de tempo de inatividade entre os momentos de ação, horror ou um grande drama.

Ritmo em uma campanha

Misture cenários curtos com outros mais longos. Teça as tramas de uma só vez para que, quando uma história terminar, os PJs ainda tenham coisas para fazer. Mas não tenha medo de inatividade. Deixe os personagens ter uma semana, um mês ou mais, aqui e ali para viver suas vidas normais antes de jogá-los novamente no coração do perigo. Se uma campanha leva um ano de tempo de jogo no mundo real, você não quer que ela ocorra em apenas três semanas no tempo de jogo. Isso nunca soa bem.

Descrição

O Capítulo 19: Usando as Regras recomenda usar descrições que sejam ao mesmo tempo precisas e concisas. Precisão obtida evitando termos relativos como "grandes" ou "pequenas" ou palavras emocionais como "terrível", porque essas palavras significam coisas diferentes para pessoas diferentes. Isso não significa que você tenha que especificar a altura exata de cada estrutura que os PJs encontram. Mas em vez de descrever um edifício como "uma torre", considere dizer "uma torre, pelo menos, cinco vezes da altura das árvores ao seu redor".

Ser conciso também é importante. Gaste muito tempo com as descrições e as mentes dos jogadores se desviam. Às vezes, o que funciona melhor são descrições curtas, informativas, evocativas, com pausas entre si para os jogadores comentarem ou perguntarem.

Ardeyn, página 160
Ruk, página 190

Descrevendo a ação

Grandes sessões de RPG muitas vezes envolvem a imersão. Imersão vem de uma sensação de ser verdadeiramente tomado pela ação e pelo mundo ficcional. Assim como quando você lê um bom livro ou assiste a um filme bem-feito, jogar RPG pode te prender em sua própria imaginação. E o melhor de tudo, você está compartilhando a sua fuga imaginativa com todos os outros na mesa. Para a imersão funcionar, você tem que fazer boas descrições.

O combate em The Strange, por exemplo, é muito simples e aberto em vez de preciso, o que lhe dá muito espaço para descrever a forma como os personagens se movem, atacam e evitam os ataques. Um teste de defesa de Velocidade bem-sucedido pode significar uma esquiva, bloqueio com uma arma ou abaixar-se atrás de um pilar. Um personagem que sofra 3 pontos de dano em combate pode ter evitado o ataque da arma, mas caiu para trás da sacada de um apartamento.

Os jogadores também devem descrever suas ações. Incentive-os a serem criativos no que eles fazem e como eles executam uma tarefa, independente disso envolver a maneira como eles atacam, o que fazem para ter uma chance melhor de dar um salto difícil sobre um poço ou como invadem sorrateiramente o estúdio de um nobre para roubar o mapa de que precisam.

Não tome nada disso como requisito. Descrições longas podem ser tediosas com a mesma facilidade que podem ser interessantes. Às vezes, a melhor maneira de apresentar o ritmo de um encontro de combate é indicar se o ataque acertou e qual o dano sofrido, mantendo as coisas em movimento. A descrição vívida é legal, mas não é uma desculpa válida para você ou um jogador arrastar as coisas e destruir o ritmo.

Descrevendo recursões

É muito fácil descrever locais na Terra - todos vivemos aqui. De fato, é maravilhoso usar isso como vantagem o máximo possível. Utilize lugares que tenha conhecido realmente para dar muitos detalhes. Use locais que os jogadores conhecem para adicionar a proximidade ou descreva um lugar novo usando um conhecido: "Parece com o shopping aqui perto, exceto que tem um segundo andar" ou "Do lado de fora, a mansão parece muito com a velha biblioteca no fim da rua".

Entretanto, recursões devem ser mais estranhas e menos familiares. É tentador usar descrições abreviadas. "O castelo parece o do Drácula no filme", por exemplo. Mesmo que seja verdade, isso não passa a diversidade do local. Quando muito, ele apenas coloca o local no reino do familiar. Mas uma recursão é um mundo totalmente diferente. Ela sempre deve parecer alienígena e estranha - não muito direita.

Mesmo Ardeyn e Ruk, nossas recursões mais detalhadas, devem parecer esquisitas e diferentes. Em Ardeyn, lembre-se, a magia realmente funciona. Isso pode não parecer um grande problema para jogadores de RPG, mas pense em como seria ir ao local de verdade e ver feiticeiros, minotauros, dragões — e criaturas e lugares ainda menos familiares do que esses.

E Ruk? Ruk é literalmente uma nave alienígena inconcebivelmente distante no passado para viajar através da rede de dados fora do nosso

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

próprio universo.

Uma forma de dar vida às recursões é dar um tempo para descrever o que os personagens veem, escutam, sentem e cheiram. Ardeyn parece quase impossivelmente verdejante e viva, completamente intocada pela poluição ou mesmo pelas realidades terrenas do clima. É um lugar imaginado, não nascido da realidade. Ruk é ancestral e abandonada. Mesmo as cores são um pouco apagadas. Ruk provavelmente cheira como uma combinação de uma velha indústria de produtos químicos, um abatedouro e uma floresta tropical.

É importante observar que as recursões não são universos paralelos. Após transladar para uma recursão, um personagem sempre deve estar ciente que está em um lugar estranho e desconhecido. Mesmo as recursões que "imitam" locais reais na Terra provavelmente o fazem com um tipo de atmosfera único. Innsmouth não se parece com uma cidade costeira da Nova Inglaterra. Ohunkakan não é nada similar às Grandes Planícies verdadeiras.

Innsmouth, página 253

Ohunkakan, página 246

PREPARAÇÃO PARA A SESSÃO DO JOGO

The Strange não exige que você passe horas criando cuidadosamente as estatísticas dos PNJs (a menos que você queira). Não existe um monte de regras para memorizar. Não vale a pena escrever descrições elaboradas de cada encontro porque se você permitir que as coisas avancem organicamente, muitos encontros planejados podem não ser usados. As regras de The Strange permitem que você apresente um monte de detalhes na medida em que as coisas forem acontecendo, já que você não precisa consultar um monte de livros e estatísticas durante a sessão de jogo.

Para se preparar para uma sessão, você precisa criar apenas três coisas: uma lista de nomes, um breve esboço e uma lista de ideias.

1. **Uma lista de nomes.** Não importa o quanto se prepare, você acabará criando alguns PNJs na hora, portanto, tenha uma lista de nomes para usar quando isso acontecer. Deixe espaço para escrever uma nota rápida ao lado de cada nome que você usa caso o PNJ apareça no jogo novamente.

2. **Um breve esboço.** O esboço é uma ideia de onde você acha que a história poderia seguir. É claro, apalavra-chave é *achar*. Você não tem como saber ao certo — as ações dos PJs levarão as coisas em direções inesperadas. Na verdade, "esboço" provavelmente não é a palavra certa. Pense em termos de lugares onde os PJs podem ir, pessoas ou criaturas com as quais podem interagir e eventos que podem ocorrer. Por exemplo, digamos que os PJs estão em uma pequena cidade na Terra. Você planeja iniciar a sessão fazendo-os ouvir falar sobre um morador chamado Rob Horner que desapareceu misteriosamente porque ativou acidentalmente uma cifra que o levou para outra recursão (Ruk). Suas notas poderiam dizer:
   - Rob desapareceu fora da loja de autopeças onde trabalhava. Norte da cidade.
   - Rob vivia em uma pequena casa em condições precárias. Esposa: Becky, e dois filhos. Becky: perturbada e propensa a beber.
   - Loja de autopeças: Seis empregados. Chefe: Michael Finney.
   - Testemunha: Sarah é muito religiosa. Sarah viu Rob desaparecer bem na frente dela. Não quer falar sobre isso porque ela está com medo que possa ser um sinal do fim dos tempos (nível 4). Sabe que Rob ganhou recentemente um objeto estranho em um jogo de pôquer de um cara chamado Todd Rorvick - parecido com duas moedas de prata unidas nas bordas.
   - Valentões locais (que não gostam de estranhos na cidade) tentam começar uma luta com os PJs (nível 3).
   - Todd Rorvick: Recluso com uma centelha que não quer falar sobre isso, mas já transladou para Ruk e voltou anteriormente (nível 5). Contudo, está disposto a trocar informações, pois está muito curioso sobre ter algo a ver com o Strange.

   E assim por diante.

   Obviamente, isso é apenas o começo, mas você cobriu muitas das contingências, partindo do pressuposto que os PJs vão investigar o desaparecimento de Rob. Parte do material pode não ser utilizado. Os PJs podem não ir para a casa dele, somente para a loja e, em seguida, atrás de Todd. Talvez eles sequer vão atrás de Todd, mas os PJs reconhecerão o item como uma cifra de translação (uma tarefa de tradição do Strange). Ou talvez os PJs inventem um caminho de investigação totalmente inesperado.

3. **Uma lista de ideias.** Assim como com a lista de nomes, anote um monte de ideias aleatórias. Estas são coisas que você pode lançar no jogo em qualquer momento. Eles podem ser o clima, visuais legais ou enredos paralelos importantes. Por exemplo, sua lista pode incluir:
   - Rukiana insana com enxertos de tentáculos
   - Encontro em uma ponte desabando
   - Alguém tenta envenenar a comida dos PJs
   - Homem com olhos violeta e uma voz impossivelmente profunda
   - Cachorro ferido que fará amizade com os PJs se eles o ajudarem.

   Todas estas são ideias que você pode salpicar no jogo quando for o caso. Você não precisa

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ligar nenhuma delas a um encontro específico para que possa inseri-las sempre que quiser.

LIDANDO COM JOGADORES

Parte de ser Mestre é "lidar" com jogadores. Isso significa um monte de coisas. Por exemplo, é parte do seu trabalho garantir que todos se divirtam. Você precisa se certificar de que todos os jogadores consigam fazer os tipos de coisas que gostam nos jogos e que ninguém seja deixado de fora. Se um jogador realmente gosta de combate e outro gosta de interagir com PNJs, forneça um pouco dos dois. Antes que possa fazer isso, você precisa descobrir o que os jogadores querem em primeiro lugar, por isso, fale com eles e descubra suas expectativas.

Outra grande parte de lidar com os jogadores é enfrentar jogadores que incomodam. Jogadores que incomodam podem provocar a morte de um jogo. Podem monopolizar toda a atenção, dizer aos outros jogadores o que fazer ou desafiar suas decisões a cada turno. Muitos Mestres são tentados a lidarem com esses jogadores durante o jogo punindo-os ou lhes dando um feedback negativo. Por exemplo, fazem com que seu personagem seja atacado com mais frequência, perca pontos de experiência ou sofra consequências semelhantes. Resista a essa tentação. Em vez disso, fale com o jogador francamente (não de Mestre para jogador) fora do jogo e explique que seu comportamento está causando problemas. Seja claro, direto e firme, mas também amigável.

Porém, a ideia central é não jogar com idiotas. Um jogador perturbado, rude ou ofensivo pode estragar diversão do grupo todo.

Um jogador-problema é diferente daquele que simplesmente não entende o foco narrativo de The Strange. Esses tipos de jogadores tendem a ver todos os jogos como tarefas competitivas e podem tentar "ganhar" The Strange, explorando tudo que veem, como furos nas regras para criar e interpretar um personagem imbatível. Apesar de parte da experiência de muitas pessoas em RPG ser a diversão de jogar com um personagem poderoso, isso não deve ser o objetivo final em The Strange, porque tal jogador ficará frustrado e entediado.

Por exemplo, um jogador pode tentar usar a revisão Proteção de Energia para se proteger contra energia cinética e, em seguida, afirmar que está imune a todos os ataques. Ele verá isso como um furo que ele foi inteligente o suficiente para explorar, apontará para as regras e dirá: "Mostre-me onde estou errado!"

Quando um jogador fizer isso, aponte aqui: "Você está errado".

Por outro lado, alguns jogadores compreenderão completamente. Eles entenderão que é o espírito das regras, não a letra, que importa. Entenderão que a história sendo contada é que é fundamental.

Em vez de se debruçarem sobre a descrição de um poder e tentarem distorcer as palavras para um significado não intencional, eles usarão a sua inteligência e criatividade para descobrir a melhor maneira de usar o poder para retratar um personagem que se encaixa na definição e que seja divertido de jogar.

Pessoas que tentam explorar as *regras* não entendem The Strange, mas pessoas que exploram as *situações* entendem. Se um jogador for inteligente e criativo o suficiente para virar o jogo sobre seus inimigos de uma forma inesperada, utilizando o que há ao seu redor, permita que ele o faça (se fizer sentido). Se os PJs encontram um lago de fluido cáustico e atraem seus inimigos para ele, em vez de combatê-los de uma forma direta, isso não é trapacear — isso é incrível.

Certifique-se de não penalizar acidentalmente os jogadores por não fazer a coisa óbvia ou direta. Seja generoso com as pessoas que fazem ações fora do padrão ou que fazem algo realista (como usar sua ação para fazer um balanço da situação em vez de atacar — conceda a ele um passo de bônus). Não faça de "atacar" sempre a escolha certa. É um jogo criativo, então permita que os jogadores sejam criativos.

TEMAS MADUROS

Às vezes, é muito apropriado envolver temas maduro sem jogos de The Strange. Sexo, violência extrema e outros tópicos certamente se encaixam no cenário. Mas cada grupo terá de decidir por si próprios se eles se encaixam no seu jogo. Você também deve preparar suas histórias com seus jogadores específicos em mente. Se um ou mais são muito jovens ou tem problemas com determinados temas, evite as coisas que seriam inadequadas. Também esteja ciente de que alguns temas, como sexualidade explícita, estupro e violência gráfica são os tipos de coisas que podem perturbar os jogadores, mesmo quando você não está esperando isso. É sempre melhor saber com certeza antes de permitir esses temas em seu jogo.

Pense nisso como o sistema de classificação indicativa de censura dos filmes. Se você puder contar a história que quer em censura livre (ou mesmo recomendado para menores de 14 anos), é provável que esteja tudo bem. Se os acontecimentos que se desenrolarem derem a seu jogo uma classificação restrita ou para maiores de 18 anos, é melhor conversar com seus jogadores previamente. Não é uma questão de ser bom ou ruim, é uma questão de adequação para o "público" e dar às pessoas um alerta prévio — exatamente como as classificações do filme.

PROJETANDO ENCONTROS

Encontros estão para uma sessão de jogo como cenas estão para um filme ou um livro. Eles são uma forma de dividir a sessão, e a aventura de uma forma geral, em pedaços

Às vezes, até mesmo o termo "aventura" fica tão confuso quanto "encontro". Decidir onde uma aventura começa e outra termina pode ser — e talvez deva ser — difícil. "Aventura" é um termo útil para produtos publicados, mas para seu próprio uso, você pode querer ignorar o conceito e deixar apenas uma história/evento fluir para outra naturalmente.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

menores e mais gerenciáveis.

Às vezes é mais difícil saber onde um encontro termina e outro começa. Por essa razão, "encontro" nem sempre é um termo de jogo útil ou significativo. É útil apenas para você quando você pensa sobre as cenas de sua aventura. Quando os PJs vão falar com os agentes do Acervo, isso é um encontro. Depois de fazer isso, esperando obter a informação de que precisam,eles transladam para Ardeyn, o que pode ser um encontro em si. Uma vez em Ardeyn, eles partem para os ermos, onde precisam atravessar um abismo profundo - outro encontro. Quando um gigante aparece e ataca, isso é outro encontro, e assim por diante.

Todavia, nem tudo o que acontece é um encontro. Seguir pelo ermo, por exemplo, provavelmente envolveu a coleta de suprimentos, decidir uma rota e assim por diante, o que não é realmente um "encontro". O encontro é quando você, o Mestre, fornecerá uma grande quantidade de detalhes. Você e os jogadores vão interagir muito em um encontro. Você pode optar por subdividir as ações de todos em turnos para ajudar a manter o controle de quem está fazendo o que e quando.

ENCONTROS COMPLEXOS

Encontros não se resumem a combates. Como mencionado acima, falar com PNJs é um encontro. Lidar com um obstáculo físico é um encontro. Descobrir como usar uma máquina alienígena é um encontro. Os melhores encontros - os realmente memoráveis, de fato - envolverão várias coisas acontecendo ao mesmo tempo. Uma briga em um barco descendo as corredeiras, por exemplo, é um encontro interessante. Um encontro onde um par de PJs deve desativar uma bomba gigante, enquanto os outros se defendem de sombrios atacando é interessante também.

Então, às vezes, um encontro pode ser intencionalmente projetado com esse objetivo. Pelo menos de vez em quando, você deve pegar uma ideia que você teve para um encontro e, em seguida, adicionar outra coisa que o tornará ainda mais interessante, divertido ou desafiador. Em The Strange, as possibilidades são infinitas. Talvez a gravidade funcione de forma diferente do que o esperado. Há um fungo estranho emitindo esporos que alteram a percepção. O encontro acontece dentro de uma máquina senciente com a qual é preciso argumentar e apaziguar, enquanto tudo o mais está acontecendo. E isso é só o começo. Use o estranho do cenário em seu benefício para deixar as coisas loucas e divertidas. Projete encontros diferentes de tudo o que os jogadores já experimentaram.

Mas, às vezes, este tipo de encontros com vários níveis de complicações ou ações estranhas apenas surgem do jogo em si. Os PJs têm que saltar para uma plataforma móvel para descer pelo sistema de canais no interior da máquina gigante, o que é interessante, mas os robôs defensores dos quais eles fugiram mais cedo aparecem de repente, enquanto eles estão fazendo isso, finalmente os alcançando. Você não planejou isso previamente, isso só aconteceu em razão da maneira como as coisas ocorreram. O que é ótimo.

Por último, intromissões do Mestre podem fazer surgir esses tipos de encontros na hora. Os PJs precisam fechar um portal impróprio embaixo do castelo de um vampiro antes que um planetívoro o utilize para entrar na recursão. Com uma intromissão do Mestre que lhe ocorre no momento, você revela que as exalações dos servos dos planetívoros que protegem o portal estão preenchendo a atmosfera com um gás alucinógeno que deixa o encontro ainda mais difícil e bizarro.

Sombrio, página 293
Intromissão do Mestre, página 121

Portal impróprio, página 135
Planetívoro, página 8

EQUILIBRANDO ENCONTROS

Em The Strange, não existe o conceito de um "encontro equilibrado". Não existe um sistema para comparar criaturas de um determinado nível ou tarefas com uma dificuldade específica aos personagens de um grau em particular. Para algumas pessoas, isso pode parecer uma coisa ruim. Mas, como mencionado anteriormente, combinar personagens construídos com desafios específicos não faz parte deste jogo.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Em um jogo como The Strange, se todo mundo está se divertindo, o jogo está equilibrado. Duas coisas desequilibrarão o jogo neste contexto.

Um ou mais PJs são muito mais interessantes do que os outros. É "mais interessante", não "mais poderoso". Se um personagem pode fazer todos os tipos de coisas legais, mas não pode matar sombrios tão eficientemente quanto outro, tal jogador ainda pode se divertir bastante.

Os desafios que os PJs enfrentam são rotineiramente muito fáceis ou muito difíceis. A primeira questão deve ser tratada pelas regras de criação de personagens. Se há um problema, pode significar que más escolhas foram feitas ou que um jogador não está aproveitando ao máximo suas opções. Se alguém realmente não gosta de jogar com seu personagem, permita que altere o personagem ou — talvez melhor — crie um novo.

A segunda questão é mais complicada. Como dito anteriormente, não existe uma fórmula que indique que um N número de PNJs de nível X seja páreo para personagens de Grau Y. No entanto, quando o jogo tem quatro ou cinco personagens iniciais, as seguintes diretrizes são geralmente verdadeiras.

- Oponentes de Nível 1 não serão nada mais que um incômodo, mesmo em quantidades consideráveis (doze a dezesseis).
- Oponentes de Nível 2 não serão um desafio também, a menos que em número de doze ou mais.
- Oponentes de Nível 3 serão um desafio interessante em quantidades de quatro a oito.
- Oponentes de Nível 4 serão um desafio interessante em quantidades de dois a três.
- Um único oponente de Nível 5 pode ser um desafio interessante.
- Um único oponente de Nível 6 será um desafio sério.
- Um único oponente de Nível 7 ou 8 provavelmente ganhará em uma luta.
- Um único oponente de Nível 9 ou 10 ganhará em uma luta sem suar a camisa.

Mas esteja alertado, e isso não pode ser destacado o suficiente — depende de cada situação. Se os PJs já estão cansados de encontros anteriores ou se eles têm as cifras certas, qualquer das expectativas listadas acima pode mudar. É por isso que não existe um sistema para equilibrar encontros. Basta ter em mente que personagens iniciais são bastante resistentes e provavelmente têm alguns recursos interessantes, então não é provável que você acabe com o grupo por acidente. A morte de um personagem é pouco provável a menos que os PJs já tenham passado por uma série de outros encontros e estejam cansados.

Resolução de Encontros

Não planeje como um encontro vai acabar. Deixe o jogo determinar. Isso garante que os jogadores tenham o nível adequado de estímulo. Por exemplo, você decide que, se os PJs entrarem na torre, existe um grupo de mutantes do lado de dentro que atacará. No entanto, você não pode decidir como esse encontro vai acabar. Talvez os PJs sejam vitoriosos. Talvez não. Talvez eles fujam ou talvez eles barganhem por suas vidas.

Tentar decidir essas coisas antecipadamente é chamado de direcionar o jogo, o que coloca os jogadores no papel de observadores em vez de atores. Mesmo se você tentar planejar os resultados de um encontro previamente, mas, em seguida, deixar o jogo ditá-las, você ainda pode acabar planejando uma série de resultados que não vão acontecer. Em outras palavras, se você basear um enredo inteiro contando que os PJs vão fugir dos mutantes na torre, mas em vez disso eles conseguem expulsar os mutantes, todos os seus planos são desperdiçados.

Planeje vários resultados possíveis, mas não os predetermine. Pense na sua história como tendo muitos enredos possíveis, não apenas um.

Desafiando Personagens

Se o jogo tem um problema de equilíbrio, é mais provável que isso ocorra devido aos jogadores acharem as coisas muito fáceis, em vez de muito difíceis. Se as coisas são muito difíceis, eles devem fugir e encontrar outra coisa para fazer (ou você deve pegar um pouco mais leve). Mas se os personagens do grupo precisam de um desafio maior, experimente uma ou mais das seguintes opções.

Marcador de dano, página 108

Marcador de Dano: Às vezes alguns pontos de dano não são suficientes para assustar um jogador, mas uma arma ou efeito que imediatamente o move um passo para baixo no marcador de dano vai aterrorizá-lo. Não importa o quão grande sejam as Reservas de estatísticas de um personagem, não importa o nível de Armadura que ele possua, só existem três desses passos até a morte.

Dano Prolongado: Venenos que infligem mesmo uma pequena quantidade de dano (1 ou 2 pontos) a cada rodada, até que um antídoto seja encontrado, podem ser extremamente mortais. Ou considere o seguinte: uma das razões que tornam napalm tão terrível é que ele gruda nas superfícies, incluindo carne. Imagine uma arma ou efeito que cause 5 pontos de dano de fogo a cada rodada e persista por 8 rodadas, a menos que os personagens possam descobrir uma maneira de apagá-lo.

Efeitos Além do Dano: Ataques podem cegar, atordoar, agarrar, paralisar, infectar, deixar

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

manco ou prejudicar um personagem de outra forma sem causar pontos de dano.

Efeitos que Prejudicam o Equipamento: Um equipamento de um PJ muitas vezes é a fonte de suas habilidades. Destruir ou anular cifras ou artefatos o prejudica tão certamente quanto quebrar a sua perna o faria - isso limita as opções do jogador, o que realmente dói.

Inimigos Trabalhando em Conjunto: Embora um grupo agindo efetivamente como um só ser seja uma capacidade especial de algumas criaturas (como sombrios), você pode aplicá-la à criatura que quiser. Como regra geral, para cada quatro criaturas que trabalham em conjunto, trate-as como uma criatura com um nível igual ao maior deles, mais um, com um bônus de dano de no mínimo +2. Assim, um bandido nível 4 que tem três aliados de nível 3 poderiam juntar-se e atacar um inimigo como um PNJ de nível 5. Isso significa que ataque deles provoca mais dano e é mais difícil de defender. Também significa menos de testes de dados, assim o combate avança mais rapidamente.

Reforçar os Inimigos: Você está no comando das estatísticas dos PNJs. Se eles precisam de mais Armadura, mais vitalidade ou níveis mais elevados para se tornarem um desafio, basta fazer isso. É fácil e simples dar a um PNJ um "pacote de estímulo" de quatro coisas:

- +10 de vitalidade
- +1 de Armadura
- +3 pontos de dano
- Ataques e defesas como um nível acima

Isso deve ser suficiente, mas se necessário, forneça o pacote de estímulo para o mesmo PNJ novamente.

Reforçar os Obstáculos: Inclua materiais mais exóticos em portas e outros obstáculos, que aumentam a sua dificuldade em um a três passos. Faça desafios físicos mais difíceis — a superfície que precisa ser escalada é escorregadia, as águas que precisam ser nadadas estão agitadas e outras ações são dificultadas por fortes ventos. Não reforce obstáculos desta forma com frequência, mas lembre-se de que as circunstâncias como o clima são as suas ferramentas para ajustar a dificuldade de qualquer ação.

PERSONAGENS DE GRAUS MAIS ALTOS

Embora personagens já comecem bastante capazes, no momento em que chegam ao quinto ou sexto grau, serão verdadeiramente lendários. Tanto você quanto os jogadores podem achar que alcançar os graus superiores seja mais gratificante e satisfatório se a jornada se desenrolar de forma mais gradual, então você pode retardar esse progresso se desejar. Para fazer isso, a partir do terceiro ou quarto grau, você pode especificar como os jogadores podem gastar os pontos de experiência que ganham. Exigir que uma parte do XP (pelo menos a metade) deve ser gasta em benefícios imediatos, de curto prazo ou de longo prazo - em vez de avanços do personagem - retardará a progressão para os graus superiores. Mas isso não vai tirar nada da experiência de jogo, porque gastar XP nessas vantagens também é divertido e gratificante.

MORTE DE PERSONAGEM

Desafiar personagens é importante. Se não houver ameaça de falha - ou pelo menos a ameaça de fracasso - é difícil para os jogadores se sentirem compelidos pela história. E muitas vezes, o fracasso final que um PJ pode enfrentar é a morte. The Strange é um lugar perigoso. Mas a morte é grave porque significa que o jogador não pode mais jogar com o seu personagem.

Se um personagem morre, a resposta mais fácil e mais simples é fazer o jogador criar um novo personagem. O ideal é que ele faça um personagem iniciante (que é mais fácil de criar), mas se os outros personagens já são de terceiro grau ou acima, será mais satisfatório deixar o jogador criar seu novo personagem em um grau avançado.

Contudo, tenha em mente que um personagem de grau inferior pode funcionar eficazmente na companhia de personagens de grau maior. As diferenças não são tão marcantes. Se um jogador traz um novo personagem iniciante em um grupo de personagens avançados, seja particularmente generoso com XP para ajudar o novo personagem a alcançar um pouco os outros. Independente disso, organize as circunstâncias da história para que você possa trazer o novo personagem de uma forma lógica e tão rapidamente quanto possível.

Não Exatamente Morto: Há uma alternativa para um jogador que realmente quer continuar a jogar com o mesmo personagem. Permitir que o PJ oscile à beirada morte, mas sobreviva, salvo por seus companheiros (ou por pura sorte). Tal personagem pode se recuperar, mas tem ferimentos graves que resultam em uma fraqueza, uma inaptidão ou algum outro problema. O importante é não penalizar o PJ (embora mal escapar da morte deva causar algumas repercussões), mas mudar o personagem de uma forma memorável.

"Não gostei de matar minha equipe. Mas eles estavam infectados com o vírus Segunda Semente. Se voltassem para a Terra através de um portal impróprio, quem sabe o que poderia ter acontecido? Mesmo assim, suas mortes estão em minhas mãos e eu vivo com a culpa todos os dias". ~Sargento Wallace, recursor do DRE

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

MESTRE

ARTHUR

UM EXEMPLO DE JOGO

Às vezes, a melhor maneira de entender um jogo é vê-lo sendo jogado. Esta seção apresenta a segunda melhor coisa: um roteiro que descreve um grupo jogando durante um encontro em The Strange.

MESTRE: Vocês sabem que a mulher que roubou a antiga tábua de pedra trabalha em uma loja de eletrodomésticos na cidade e seu informante lhe deu o endereço após vocês o subornarem. Vocês finalmente encontram o endereço perto do anoitecer. Ao descerem do carro, vocês veem que a porta para a lojinha tem uma placa de "fechado". Está trancada.

ARTHUR (jogando com um paradoxo chamado Kingston): É uma rua movimentada?

MESTRE: Não, ela é calma.

GWEN: (jogando com uma tecedora chamada Reina): Vamos ver se conseguimos invadir.

LANCE: (jogando com um vetor chamado Locke): Não sei se é uma boa ideia.

ARTHUR: Há um meio de forçar ou arrombar a fechadura? Não quero quebrar uma janela ou algo se não for preciso. Gwen, pode usar sua habilidade Hackear o Impossível para abrir a fechadura?

GWEN: Acho que é mais para sistemas de computadores e eletrônicos. Esta é uma fechadura comum, não é?

MESTRE: Se há um sistema de segurança mais complexo, você não o percebeu.

ARTHUR: É só ele dizer isso que eu fico um pouco nervoso. Agora estou preocupado que existam alarmes, uma câmera de segurança ou algo parecido.

GWEN: Se nós virmos algo assim, posso cuidar disso.

ARTHUR: Eu procuro sinais disso com mais atenção.

LANCE: Eu fico de olho na rua.

MESTRE: OK, vocês dois devem fazer testes. É uma tarefa de Intelecto nos dois casos.

ARTHUR: Vou empregar um nível de Esforço. Tenho Margem 1 em Intelecto, então me custa 2 pontos da minha Reserva.

A Mestre sabe que não há um sistema de segurança complexo aqui, mas pensa por meio segundo como se estivesse imaginando um número-alvo.

MESTRE: Jogue.

ARTHUR: Tirei um 7.

MESTRE: Você não encontra nada.

LANCE: Bem, não tenho uma Margem em Intelecto, então não vou empregar Esforço para isto. Eu tirei 13.

A Mestre também gasta um instante fingindo considerar isto, mas, novamente, sabe que não há nada para ver na rua.

MESTRE: Você acha que ainda está tranquilo.

GWEN: Vou tentar arrombar a fechadura. Mas eu não tenho essa perícia.

MESTRE: Enquanto busca na sua bolsa algo para tentar arrombar a fechadura, você percebe através da janela da porta que uma luz se acendeu no interior - na parte de trás.

GWEN: Oh!

ARTHUR: Lance, achei que você estava de olho!

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

LANCE: Na rua, não na loja.

GWEN: Vou bater na porta, então.

ARTHUR: Tem certeza?

GWEN: Sou melhor com pessoas do que com fechaduras.

MESTRE: Depois de bater na porta algumas vezes, você vê mais luzes se acendendo lá dentro. Um homem mais velho se apressa até a porta. Ele tem óculos de lentes grossas e é careca. "Estamos fechados!", ele grita.

GWEN: Eu digo em voz alta, "Só preciso falar com o senhor um pouquinho". Vocês dois, tentem não parecer ameaçadores.

LANCE: Dou um largo sorriso.

ARTHUR: Que seja.

GWEN: "Desculpe o incomodar. Não vamos gastar mais de um minuto do seu tempo".

MESTRE: Ele parece hesitante. Especialmente porque vocês estão em três.

GWEN: Eu ia esperar até ele abrir a porta, mas acho que é hora de usar minha habilidade Engabelar. Custa 1 ponto de Intelecto, mas eu também tenho Margem 1 em Intelecto, então não me custa nada. Quero dizer a ele que está tudo bem para abrir a porta.

MESTRE: Você precisa fazer um teste.

O velho é nível 2, então Gwen precisa obter um 6 ou mais.

GWEN: Eu tirei 11.

MESTRE: O velho olha para você e, então, dá de ombros e abre a porta. "Que precisa, senhorita?"

GWEN: "Obrigada, senhor. Estamos procurando uma mulher chamada Faye que acreditamos trabalhar aqui?"

A Mestre sabe que ela poderia pedir novamente um teste a Gwen para esta interação - o Engabelar foi apenas para abrir a porta - mas Gwen está sendo educada e sua personagem, Reina, é treinada em interações sociais agradáveis. Então, a Mestre decide dar a ela algumas informações sem testes. Em termos de jogo - embora a Mestra possa não ter dado uma pausa para dizer com todas as palavras - ela está dando a Reina um recurso por ser educada. Isso, junto ao treinamento de Reina, reduz a dificuldade 2 da tarefa em dois passos, tornando-a uma tarefa de rotina.

MESTRE: "Ah, sim, Faye trabalha aqui. Moça doce. Mas não apareceu para trabalhar hoje".

ARTHUR: "Ahá! Isso é o que imaginamos".

MESTRE: O velho fecha a cara para Kingston. "Do que se trata isso tudo?"

GWEN: Deixe-me falar! "Faye está com uma coisa nossa. Tínhamos que pegar com ela".

A Mestre sabe que é uma mentira e agora o velho está desconfiado. Isso aumentará a dificuldade em um passo, para 3.

MESTRE: É uma tarefa baseada em Intelecto.

GWEN: Vou empregar Esforço.

LANCE: Vou ajudar. Sou um vetor Atraente, então tenho treinamento nisso.

MESTRE: OK, bem, com o Esforço e a perícia de Gwen e a ajuda de Lance, isso reduz a dificuldade para 0, então não é necessário um teste. Belo trabalho. O homem diz, "Bem, posso mostrar onde ela fica. Ela faz nossa contabilidade nos fundos. Talvez tenha deixado lá. Mas é engraçado ela não me dizer nada sobre isso".

GWEN: "Nós realmente gostaríamos disso". Nós o seguimos.

LANCE

GWEN

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

MESTRE

ARTHUR

ARTHUR: Ainda vou procurar uma câmera de segurança ou algo assim.

MESTRE: O velho os leva através da lojinha até a parte de trás. É um tipo de escritório pequeno e surrado com alguns fichários, uma cafeteira, uma caixa de rosquinhas vencidas e duas mesas. Ele aponta para uma delas. "É aí que Faye trabalha". A mesa está bem arrumada.

ARTHUR: Vamos procurar.

LANCE: Na verdade, vou concentrar minha atenção no velho. Eu pergunto o nome dele e fico de conversa fiada.

GWEN: Nós dois vamos. Queremos manter sua atenção enquanto Kingston procura.

MESTRE: OK, vocês dois o distraem completamente. Vocês descobrem que o nome dele é Charlie. Arthur, você encontra alguns livros contábeis, itens de escritório e esse tipo de coisa - nada surpreendente. Existe um computador velho na mesa, desligado.

ARTHUR: Não sou bom com computadores. A habilidade da personagem de Gwen, Hackear o Impossível, seria bem útil agora. Eu procuro por uma bolsa ou algo parecido.

MESTRE: Existe uma bolsa ao lado da mesa.

ARTHUR: Eu vou abri-la.

MESTRE: Você vê uma tábua de pedra estranha embrulhada de forma apressada em plástico bolha.

ARTHUR: É isso! Eu pego a bolsa toda. "Bem, é isso! Do jeito que Faye disse".

MESTRE: Antes que alguém possa reagir, vem um ruído da frente da loja. Duas mulheres e um homem entram. Todos estão bem vestidos. A mulher de cabelo escuro diz, "Estamos aqui atrás da tábua".

LANCE: Quem são esses caras?

GWEN: São do Projeto Setembro! Eles também estão procurando a tábua, lembra?

GM: O velho parece assustado e confuso.

LANCE: Eu me coloco entre o velho e esses intrusos. De fato, eu me coloco na frente de todos.

MESTRE: OK. Depois disso, todos terão que fazer testes de Iniciativa.

Todos estes agentes do Projeto Setembro são PNJs de nível 4. Isso significa que o número-alvo para os vencer na iniciativa (e para qualquer outra coisa) é 12. Também significa que eles têm 12 de vitalidade e, se acertarem ataques em combate, causarão 4 pontos de dano.

LANCE: Eu tirei 17.

GWEN: Quer saber? Eu realmente quero agir primeiro. Eu emprego um nível de Esforço, que me custará 2 pontos da minha Reserva de Velocidade, já que tenho Margem 1 nela. Eu tirei 10.

ARTHUR: Ah não. Eu tirei 1.

MESTRE: Arthur, imagino que você provavelmente pegaria sua arma neste turno, certo?

ARTHUR: Sim.

MESTRE: Na sua pressa, você solta a bolsa no chão. Uma batida forte chama a atenção de todos.

GWEN: Ah não!

ARTHUR: Eu vejo se a tábua está bem.

MESTRE: Você pode fazer isso no seu turno. Enquanto isso, fica claro que todos os agentes sabem exatamente onde a tábua está, já que olharam para a bolsa quando ouviram a batida. Lance, o que você faz?

LANCE: Eles não fizeram movimentos hostis ainda e parece errado atacar primeiro. Vou esperar,

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

mas se um deles tentar fazer algo diferente de falar, vou socá-los.

MESTRE: OK. Gwen, seu Esforço compensou. Você age antes deles.

GWEN: Ótimo. Eu uso Engabelar de novo. Desta vez, eu digo à mulher de cabelo escuro, "Não sabemos do que está falando. Você deveria nos deixar ir para casa". Eu tirei 14.

A Mestre decide que, uma vez que os agentes ouviram a tábua de pedra bater no chão, eles acham que Gwen está obviamente mentindo. Ela está usando uma habilidade especial, mas a dificuldade é 5 com um aumento de um passo.

MESTRE: A mulher claramente não acreditou. De fato, ela saca sua arma e aponta para Arthur. "Se afaste da bolsa".

LANCE: Isso parece minha deixa. Eu ataco.

MESTRE: OK.

LANCE: Eu tenho a habilidade Sem Necessidade de Armas, assim como a habilidade Rufião. Eu tirei 20!

MESTRE: Quer causar 4 pontos de dano adicionais ou ter um efeito especial?

LANCE: Bem, eu já causo 5 pontos. O dano extra seria legal, mas vou usar o efeito especial e derrubar a arma da mão dela. Gostaria que ela voasse o mais longe possível.

MESTRE: Seu golpe quase a derruba. A pistola dela salta e desliza pelo piso para baixo de uma prateleira de itens. Você atrapalha totalmente a ação dela. Contudo, a outra mulher também saca sua arma e dispara contra você, à queima roupa. Faça um teste de defesa de Velocidade para Locke.

LANCE: Eu tirei 7.

MESTRE: A bala resvala no seu braço esquerdo, tirando sangue e causando 4 pontos de dano. O velho, Charlie, grita, "Não atirem! Não atirem! Levem o dinheiro!"

GWEN: O coitado não tem ideia do que está acontecendo.

MESTRE: O agente pega a bolsa no chão.

ARTHUR: Não!

MESTRE: É seu turno, Arthur.

ARTHUR: Eu tiro a bolsa desse cara.

MESTRE: Isso vai exigir um teste de ataque e - se você tiver sucesso - uma tarefa baseada em Potência para tirar a bolsa das mãos dele.

ARTHUR: Eu tirei 15 para pegá-la.

MESTRE: OK. Você também colocou suas mãos na bolsa. Agora, vamos ver se consegue tirá-la do agente.

ARTHUR: Vou empregar Esforço, usando 3 pontos da minha Reserva de Potência. Eu tirei 11.

MESTRE: Você tomou a bolsa.

ARTHUR: Tenho tempo de olhar a tábua rapidamente?

MESTRE: Claro. Você consegue ver que um pedaço quebrou, mas ela está basicamente intacta.

ARTHUR: Vamos esperar que ainda esteja bem.

MESTRE: Lance, é seu turno.

LANCE: Eu ataco a mulher que acabou de atirar em mim. Eu tirei 10.

MESTRE: Ela bloqueia seu soco com o antebraço e dá um passo para trás. Gwen?

LANCE

GWEN

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

MESTRE

ARTHUR

GWEN: Eu digo para Charlie se esconder atrás da mesa e, depois, vou saltar para atacar a mulher com a arma. Eu não tenho arma, então vou pegar a primeira coisa que puder pôr as mãos em uma das mesas.

A Mestre pensa um pouco e, então, passa um par de cartas de XP em direção à Gwen. Gwen sabe que isso significa uma intromissão da Mestre.

MESTRE: O velho entra em pânico e tenta correr para fora da sala, mas, ao fazer isso, ele entra na sua frente, Gwen. O que você faz?

GWEN: Não quero fazer nada que tenha risco de machucá-lo. Quais são minhas opções?

MESTRE: Você pode fazer o que quiser, mas se ainda quiser atacar, terá que passar por Charlie. Isso será uma tarefa baseada em Velocidade.

GWEN: Posso mudar toda a minha ação? Usar uma reviravolta?

MESTRE: Sim, mas o velho ainda estará no seu caminho. Ele vai dificultar as coisas, provavelmente.

GWEN: Vou só tentar pegar a arma, mas não atacar com ela.

MESTRE: Você pode pegar a cafeteira, com café frio até a metade. É uma arma leve.

GWEN: Bom o suficiente. Vou dar meu XP adicional para Lance por desarmar a primeira mulher.

MESTRE: Falando nisso, ela diz, "Pegue essa bolsa!" Então, já que o velho também está no caminho dela, ela o pega e o joga contra a parede.

GWEN: Eu a odeio.

MESTRE: A outra mulher atira novamente com sua arma. Lance, faça outro teste de defesa de Velocidade.

LANCE: Desta vez, eu emprego Esforço. Minha Margem 1 em Velocidade deixa o custo em 2 pontos da minha Reserva. Eu tirei 15.

MESTRE: Você se abaixa para longe do segundo tiro dela. O homem tenta tomar a bolsa de volta, Arthur. Faça um teste de defesa de Velocidade.

ARTHUR: Eu tirei 13.

MESTRE: Você a mantém longe do alcance dele. O que você faz?

ARTHUR: Hora de tirar as armas grandes. Uso minha revisão Exceção nesse cara. Eu tirei 19! Vou usar o dano adicional, então são 7 pontos.

MESTRE: Ele grita de dor enquanto um brilho de luz estranho aparece ao seu redor por um momento. Ele parece bem ferido. Lance?

LANCE: Eu ataco a mulher que continua atirando. Eu a chuto e tirei 14. Se isso acertar, eu causo 5 pontos de dano.

MESTRE: Você a chuta e ela bate contra a parede. Ela está machucada, mas ainda tem sua arma mirada em você.

GWEN: Eu amasso a cara dela com a cafeteira. Eu tirei 10.

MESTRE: É uma arma leve, então isso reduz a dificuldade em um passo. Você a acerta e causa 2 pontos de dano. A cafeteira não quebra. Ela usa sua pistola como uma arma corpo a corpo e bate em você, Gwen.

LANCE: Quero intervir e bloquear este golpe.

MESTRE: Bem, você está bem ao lado dela, então, se quiser, pode tomar o golpe. Você é atingido automaticamente e sofre 5 pontos de dano.

LANCE: Ai!

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

GWEN: O cavalheirismo nem sempre é necessário.

LANCE: Sim, é sim.

ARTHUR: Já acabaram de flertar?

MESTRE: O homem e a mulher desarmada tentam tirar a bolsa com a tábua de Kingston. Nesse local apertado, vou dizer que, neste ponto, trabalhando juntos, eles colocam as mãos nela. A única coisa em questão é se Kingston consegue mantê-la em suas mãos com os dois a puxando.

ARTHUR: Vou empregar Esforço para ficar com ela. Mas minha Reserva está acabando rápido. Eu tirei 16.

MESTRE: Você a segura, mas é muito difícil.

ARTHUR: Preciso de uma mão livre para usar minhas revisões e quero deixar as duas na bolsa, então, em vez disso, Usarei minha habilidade Bom Conselho para tentar ajudar Lance no seu próximo ataque.

LANCE: Obrigado! Na minha ação, vou atacar a mulher mais uma vez.

GWEN: Não, ataque um dos agentes com a bolsa. Eu tomo conta dela.

LANCE: Bem, ahm... OK. É meio contra minha natureza, mas vou sair do lado de Gwen e atacar o cara puxando a bolsa. Empregarei Esforço para aumentar o dano. Eu tirei 10, mas o conselho de Artur me dá treinamento nesta tarefa, não é?

MESTRE: Sim, então você o acerta. O Esforço adiciona 3 pontos ao seu dano normal 5, o que o derruba no chão, apagado.

O agente NPC de nível 4 com 12 de vitalidade já tinha levado 7 pontos de dano. Então, sofrer mais 8 pontos o derruba. Uma vez que Lance está socando, a Mestre decide que o cara está apenas desmaiado.

MESTRE: Gwen?

GWEN: Eu bato com a cafeteira novamente na mulher com a pistola. Eu tirei 4, então provavelmente errei.

MESTRE: É. Ela se abaixa. Contudo, ela vê o cara no chão e passa a mão no queixo, onde já foi atingida. Ela sai correndo para a porta da frente. A outra mulher a xinga e vai atrás, claramente não disposta a ficar aqui sozinha. Vocês querem tentar impedi-las?

ARTHUR: Vamos deixá-las ir. Temos o que precisamos. Com esta tábua, podemos transladar para a torre secreta em Ardeyn.

LANCE: Tudo bem pra mim. Vou mostrar minha piedade. Além disso, eu poderia usar um momento para tomar fôlego e fazer um teste de recuperação.

GWEN: Eu ajudo o velho.

Enquanto os PJs se recuperam da luta, a Mestre determina o que as agentes do Projeto Setembro farão. Provavelmente pedirão reforços e voltarão, com armas em punho. Claro que, se os personagens não esperarem para transladar, estarão longe quando isso ocorrer. Em vez disso, estarão em Ardeyn com novos corpos, novos equipamentos e novos focos. Mas o Projeto Setembro também tem meios para causar problemas para eles nessa recursão...

LANCE

GWEN

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 21

CONDUZINDO UM JOGO DE STRANGE

The Strange oferece um cenário diferente de qualquer outro. Ele é, de muitas formas, vários cenários conectados. Uma campanha pode ser de ficção científica em uma sessão, de fantasia na próxima e de super-heróis na terceira. Quando os jogadores transladam durante o jogo, existe até mesmo a possibilidade de transpor dois ou mais desses cenários em uma única sessão.

INTRODUZINDO PERSONAGENS JOGADORES A THE STRANGE

A campanha padrão para The Strange presume que os PJs começam o jogo na Terra com algum conhecimento sobre a rede de energia escura do Strange. O benefício desta abordagem é que ela evita o acúmulo da responsabilidade de todas as revelações nas costas do Mestre através de todos os PNJs sob controle do Mestre quando o jogo começa. Também alivia a tensão sobre os PJs fingirem continuamente que estão totalmente surpresos, quando a maioria dos jogadores já sabe muito bem que os conceitos do jogo incluem a translação para mundos alternativos. Por exemplo, o jogo é facilitado se todos os personagens já souberem algo sobre a rede de energia escura e as recursões, pois o jogo não é interrompido constantemente por personagens se perguntando, "Agora, *por que eu*, após descobrir tudo sobre essa coisa louca, saltaria através desse portal? Eu não chamaria a CIA ou o Departamento de Defesa?" e questões similares.

Se fazer todos os personagens conhecerem sobre o Strange for demais para você, tente misturar: alguns, mas não todos, personagens jogadores começam o jogo sabendo sobre o Strange e as recursões. Dessa forma, os personagens que sabem podem revelar as informações aos personagens que "acabaram de chegar" e não têm todos os fatos.

Claro, você deve fazer o que quiser. Mas para cumprir os objetivos descritos acima, sugerimos que você use um dos seguintes cenários de personagens por dentro do assunto para começar um jogo no Strange para a maioria dos (ou todos os) personagens jogadores. Depois, junto a esses personagens que sabem, você ainda pode começar com um ou mais personagens sem conhecimento prévio sobre o Strange, possivelmente usando uma das sugestões de personagens novatos.

PJs EM UMA ORGANIZAÇÃO

Personagens que comecem o jogo "por dentro do assunto" provavelmente são membros do Acervo ou da Cabala Silenciosa. Para atingir seus objetivos, essas organizações empregam agentes para explorar recursões, defender a Terra e criar condições para estimular a segurança. Os PJs provavelmente foram convidados para entrar por serem despertos, o que os transformam em recursos raros e valiosos.

Em troca da instrução, orientação e recursos da organização, o PJ se compromete a seguir a cartilha da organização (cujos detalhes variam entre a Cabala Silenciosa e o Acervo, mas geralmente envolvem proteger a Terra contra os perigos do Strange).

A orientação e os recursos oferecidos pela organização variam, dependendo da campanha, da missão e da relação dos PJs com a organização. De qualquer forma, os PJs foram recrutados pelas habilidades que possuem, que têm o potencial para ultrapassar outros membros da organização que não são despertos. Por fim, isto significa que, em vez de confiar na organização para fazer seu trabalho em seu lugar, os personagens devem assumir o hábito de assumir o controle e realizar coisas por sua própria iniciativa.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PERSONAGENS POR DENTRO DO ASSUNTO	PERSONAGENS NOVATOS
Operativo do Acervo	Recém-Chegado
Agente da Cabala Silenciosa	Seis Semanas Depois
Nativo de Ardeyn	Jogador Personagem

OPERATIVO DO ACERVO

Um personagem pode começar um jogo como associado ou operativo do Acervo. A relação exata do PJ com a organização depende do antecedente do personagem, mas pelo menos um dos PJs deve começar como um operativo integral.

Operativos tem um conhecimento amplo (embora provavelmente não seja profundo) da natureza do Strange, das recursões e a diferença entre pessoas despertas e não despertas (PJs sempre são despertos). Eles podem até já ter transladado para Ardeyn ou Ruk algumas vezes antes do primeiro jogo.

Associados são parecidos com recrutas, mas provavelmente já encontraram alguns aspectos do Strange, especialmente suas próprias habilidades peculiares. Eles provavelmente também sabem que o mundo não é tão trivial quanto a maioria das pessoas acredita.

Primeira Missão: O jogo começa quando os personagens são designados para sua primeira missão do Acervo por um supervisor de campo, geralmente em uma filial ou outro local secreto. Tipicamente, a missão envolve vários outros associados e/ou operativos (o resto dos PJs no grupo). O objetivo desta missão é o treinamento. Dessa forma, ela é direta, possivelmente nos termos de uma simples viagem de pesquisa, uma investigação de um local que teve uma ação recente do Strange ou algo similar.

Você pode criar uma missão ou usar O Curioso Caso de Tom Mallard, a aventura no capítulo 22 deste livro básico. A primeira parte da aventura foi projetada tendo este cenário em mente.

E Agora?: Se os PJs terminarem a primeira missão com sucesso, um associado pode ser promovido para operativo, outros personagens encontrados no caminho podem ser convidados para se tornarem associados e PJs que já sejam operativos podem receber uma recomendação.

AGENTE DA CABALA SILENCIOSA

Diferente do Acervo, cuja sede fica na Terra, a Cabala Silenciosa é baseada em Ruk, com vários santuários espalhados na Terra. Uma pessoa é um agente integral da Cabala Silenciosa

Muitos detalhes envolvendo o Acervo são apresentados no capítulo 11 (página 148), incluindo história, uma lista de membros e outros elementos da organização.

O Curioso Caso de Tom Mallard, página 386

Desperto, página 22

Ardeyn, página 160
Ruk, página 190

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ou não está associado de forma alguma à organização. Embora agentes diferentes possam ter trabalhos diferentes, espera-se que todos façam o trabalho para a Cabala da forma que for necessária.

Um PJ agente da Cabala Silenciosa pode ser um nativo da Terra e trabalhar a partir de um santuário ou um nativo de Ruk que transladou para a Terra e trabalha a partir do mesmo santuário. De qualquer forma, o PJ começa com um amplo conhecimento do Strange em geral e um conhecimento profundo da recursão Ruk. Por outro lado, um nativo de Ruk é de certa forma inocente quando se trata de detalhes específicos de viver na Terra.

Santuário, página 153

A Cabala Silenciosa, página 153

Primeira Missão: A Cabala presume que seus agentes não precisam ser de apoio, embora o valor do trabalho de equipe seja bem entendido quando membros da equipe estão disponíveis. A primeira missão em jogo do PJ provavelmente não será um treinamento. Em vez disso, será uma situação perigosa que precisa ser tratada, e rápido. A missão pode ser matar um dragão que passou por um portal impróprio, derrubar uma facção do Karum descoberta em atividade em um armazém ou infiltrar em um local em Ruk onde terroristas estão mantendo reféns.

O Karum, página 200

Você pode criar uma missão ou usar O Curioso Caso de Tom Mallard, a aventura no capítulo 22 deste livro. Embora o texto introdutório apresente a primeira metade da missão como uma missão de treinamento, a aventura toda é perfeitamente viável para todos os personagens e pode ser apresentada dessa forma.

E Agora?: Ser um agente da Cabala Silenciosa significa que o PJ tem seu próprio quarto no santuário, acesso às armas ou materiais de pesquisa disponíveis e uma série completa de instalações. Realizar uma missão significa que o PJ continua com tal acesso. No capítulo 11, você encontrará descrições de um santuário típico na Terra e das atividades da Cabala Silenciosa.

NATIVO DE ARDEYN

Neste caso, o PJ teve origem em Ardeyn, não na Terra. Em algum momento, ele descobriu a verdade sobre a Terra, outras recursões e o Strange. Claro que todos os nativos de Ardeyn sabem algo sobre a Caosfera, que cerca o mundo e é visível a partir da maioria dos lugares. Contudo, este PJ tem conhecimento especial acima do nativo médio de Ardeyn, equivalente a operativos do Acervo e agentes da Cabala Silenciosa, concedido por outra fonte em Ardeyn. Pode ter sido a partir dos textos de um

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

sem-alma, dos lábios da Oráculo, do patrocínio de um mestre qefilim ou, talvez, como uma herança na forma de um artefato mágico com consciência e objetivo.

Primeira Aventura: Se quiser que um PJ de Ardeyn se junte a outros PJs na Terra, a primeira missão de um nativo de Ardeyn pode ser individual. Poderia ser a exploração de um posto saqueado do Acervo com um portal de translação em funcionamento, a entrega de um aviso para alguém na Terra sobre as ações do Traidor ou seus agentes, a fuga de uma infestação de kray ou uma situação similar que deixe o PJ de Ardeyn se encontrar com os PJs que começam na Terra.

E Agora?: Nativos de Ardeyn são geralmente motivados pela mesma coisa que incita aventureiros típicos de fantasia a arriscarem suas vidas: tesouros. Durante uma aventura de The Strange, o tesouro na forma de coroas, equipamentos melhores, cifras e artefatos deve quase sempre estar disponível.

RECÉM-CHEGADO

Apesar da popularidade das histórias de origem, recomendamos que você não comece o jogo com todos os jogadores novatos ao Strange, a menos que tenha tempo para planejar e se preparar um pouco mais. Sendo assim, fazer apenas um ou dois jogadores que são "recém-chegados" se juntarem a personagens que saibam mais sobre a situação pode ser bem satisfatório. Dessa forma, o peso de explicar os antecedentes recai naturalmente sobre os personagens conhecedores como parte normal da interpretação, permitindo que o Mestre se concentre na aventura principal.

Para muitos personagens recém-chegados, a primeira aventura pode ser sua primeira chance com seus novos poderes desbloqueados por seu tipo, com conceitos de mundos alternativos chamados recursões e com a ideia que a magia pode realmente funcionar na recursão certa. Assim, quando um personagem novato descobre uma cifra pela primeira vez ou tenta usar uma das suas habilidades, o Mestre deve encorajar o PJ para que ele não se sinta fora de personagem ao tentar algo novo.

Por exemplo, se o PJ encontra uma cifra, diga ao jogador algo como, "O objeto parece parcialmente familiar a você, algo que você vislumbrou apenas em sonhos antes de agora. Você sabe que este objeto tem uma propriedade especial que pode invocar, se tentar". Se um personagem recém-chegado está lidando com uma situação perigosa, lembre-o que não tem problema usar os poderes concedidos por seu tipo, mesmo que ele nunca tenha feito isso antes. Por exemplo, você pode dizer, "A ameaça incita um novo conhecimento. Você não sabe como ou por que, mas sabe que, se tentar, pode estilhaçar a pistola na mão do atirador".

Primeiro Encontro Próximo: Assim como a primeira missão descrita para um membro do Acervo, a primeira missão do personagem recém-chegado deve ser direta. De forma ideal, um personagem novato se junta a outro que está por dentro do assunto ou o personagem conhecedor resgata o novato. Depois disso, o personagem novato deve assumir a responsabilidade por sua própria segurança e se tornar parte da equipe.

E Agora?: A recompensa principal para personagens recém-chegados é provavelmente sua sobrevivência, graças a suas habilidades e/ou aos esforços do resto do grupo. Um personagem não desperto na mesma situação provavelmente teria morrido.

Com toda certeza, um personagem novato perderá parte da sua inocência no final da primeira aventura e entrará para um grupo de recursores ou uma organização maior. Contudo, é provável que este personagem ainda terá muitas revelações.

SEIS SEMANAS DEPOIS

Esta opção é um híbrido entre um personagem novato e um personagem por dentro do assunto. Comece uma campanha específica como uma história de origem e inicie com a orientação fornecida por personagens que sejam recém-chegados. Após a sessão ou sessões introdutórias, avance a campanha em seis semanas (ou um tempo similar). Explique aos PJs que, durante esse tempo, eles aprenderam mais sobre recursões e suas habilidades e ganharam um bom conhecimento sobre o cenário (como o que um membro do Acervo ou da Cabala Silenciosa saberia).

Primeira Missão e E Agora?: Aparentemente, a missão introdutória dos personagens aconteceu durante o período de avanço de seis semanas. Para a missão seguinte, você pode voltar para o modo normal de campanha e criar uma aventura própria ou usar aquela no capítulo 22 deste livro.

JOGADOR PERSONAGEM

Para uma reviravolta potencialmente diferente na opção de começar o jogo com um personagem recém-chegado, seus jogadores podem gostar da ideia de jogarem com eles mesmos. Tudo que vale para um personagem recém-chegado vale para um personagem jogador interpretando o seu eu da vida real.

Criar um personagem que deve ser o jogador

Sem-alma, página 291
Oráculo, página 170

Traidor, página 178
Kray, página 277

É uma boa ideia incluir no primeiro cenário oportunidades para um personagem recém-chegado utilizar suas perícias relativamente mundanas — usar computadores ou falar com pessoas, em vez de lutar e usar poderes especiais.

Personagens que comecem o jogo recém-chegados provavelmente não começam com cifras, mas, em vez disso, as obtêm durante a primeira aventura..

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CIFRAS INICIAIS

Cifras e Personagens por Dentro do Assunto: Um PJ desperto pode geralmente identificar uma cifra simplesmente ao manuseá-la, mas precisaria fazer um teste de conhecimento do Strange para identificar seu efeito exato. PNJs não despertos e criaturas não são sensíveis a cifras. Se os personagens começarem o jogo como parte de uma organização, como o Acervo ou a Cabala Silenciosa, ou se forem aventureiros em Ardeyn, a organização ou guilda a qual pertençam deve ser a fonte das suas cifras iniciais.

Cifras e Personagens Novatos: Personagens novatos despertos podem ter uma sensação estranha ao lidarem com uma cifra, mas até terem um pouco mais de contexto ou experimentarem as cifras encontradas, não poderão realmente identificar os itens com a facilidade que os personagens por dentro do assunto.

Personagens novatos não devem começar o jogo com cifras. Em vez disso, encontrar algumas deve ver parte do seu despertar para a realidade do Strange. Assim, um personagem novato pode ter uma cifra e não saber. Talvez um relógio inteligente favorito, um broche de um brechó com um brilho tão bom ou um dispositivo diferente encontrado na loja de eletrônicos seja realmente uma cifra e o personagem não havia percebido antes.

não deve ser muito diferente do que criar outro personagem. É importante lembrar que o personagem criado não precisa imitar exatamente o jogador. Ele deve apenas invocar o que o jogador é e a interpretação do jogador dará o resto dos detalhes.

Siga as regras para criação de personagem no início deste livro básico, mas diga ao jogador para escolher um descritor, tipo e foco da Terra parecidos com seu hobby, sua profissão ou uma combinação de ambos, se possível.

Primeiro Encontro com Algo Estranho: Se os jogadores estiverem interpretando eles mesmos, o primeiro encontro com algo estranho pode ser direto a partir do ponto de vista de um jogador experiente, mas aterrorizante do ponto de vista de uma pessoa normal. Por exemplo, uma criatura de Ardeyn encontrada em um armário, uma criatura de Ruk na porta da frente ou um artefato do Strange entregue enquanto todos estão jogando ao redor da mesa pode ser uma boa forma de começar. Depois disso, canalize-os para a aventura no capítulo 22, como se fossem recém-chegados.

FAZENDO THE STRANGE SER THE STRANGE

Conduzir jogos nos mundos de The Strange é diferente da maioria de conduzir a maioria dos outros RPGs. Embora The Strange cubra muitos tipos diferentes de gêneros, ele não é somente um jogo que mistura gêneros. Apesar de poder ser fantasia em uma sessão e ficção científica na próxima, é mais sobre conectar as duas coisas. Por que os personagens precisam entrar no reino da fantasia e no reino da ficção científica? O que os conecta? Como os próprios personagens mudarão devido à translação e aos novos arredores? É sobre isso que The Strange se trata.

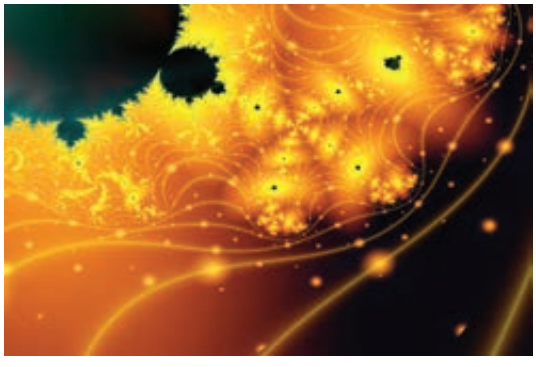
A maioria das aventuras deve ter um componente de vários mundos. Viajar para e a partir de várias recursões está embutido nas habilidades básicas até mesmo de um personagem inicial. Parte dessas viagens é causada pelas ações dos PNJs. Agentes de Ruk estão vindo para a Terra. Pessoas nefastas da Terra estão bisbilhotando em Ardeyn. Um terrorista perigoso da Terra está se escondendo na Londres de Sherlock. Um feiticeiro enlouquecido por poder de Ardeyn está tentando criar seu próprio reino em Oz. Um maníaco de Ruk está tentando despertar a centelha em criaturas em Innsmouth. E assim por diante.

Algumas das viagens, contudo, são causadas pelos próprios PJs. Eles descobrem que um artefato em Ruk tem o segredo para solucionar um problema em Ardeyn e tentam encontrá-lo. Percebem que, para obterem informações mais aplicáveis sobre criaturas de uma recursão aparentemente nova, terão que voltar à Terra e procurar nos arquivos do Acervo. Para combater um dragão em Ardeyn, precisarão achar uma forma de trazer um lança-granadas da Terra. Eles querem criar uma recursão própria e precisam se aventurar em meio ao próprio Strange.

O que isso representa é: *O que os PJs fazem neste jogo?* Eles viajam de recursão em recursão, explorando e defendendo, e eventualmente criam sua própria recursão.

Explorar. Defender. Criar. Este é o mantra de The Strange.

Não tem problema ter aventuras que ocorram totalmente em uma recursão. Talvez simplesmente encontrar e explorar uma nova recursão seja a aventura em si. Ou talvez os PJs apenas queiram explorar uma masmorra em Ardeyn ou rastrear e confrontar um antigo inimigo em Ruk. Tudo bem. Mas, mesmo



Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

assim, é sempre sobre se mover para frente. Os PJs vão para Ardeyn para encontrar o Cajado de Killanis, que pode reviver os mortos. Os PJs vão para Ruk para se infiltrarem na Igreja da Encarnação e desmascararem Reg-ulla, que está disfarçado, se passando por um apóstolo.

Igreja da Encarnação, página 197

TRANSLAÇÃO CONTRA PASSAR POR UM PORTAL

Os personagens têm várias formas de viajar de recursão para recursão. Do ponto de vista do Mestre, o importante é que a informação seja transmitida aos jogadores quando isso ocorrer.

Quando os PJs transladam ou usam um portal de translação, eles se tornam parte do novo mundo que entram — se integram ao contexto. Isso significa que eles não aparecem sem saber de nada. Todas as recursões na Parte 4: O Cenário possuem alguns pontos chave que todo recursor sabe ao transladar para lá. Na maioria dos casos, os jogadores devem escolher novos focos e precisam basear essas escolhas em algo.

Translação, página 125
Portal de translação, página 134

Esta é a vantagem de ser desperto e capaz de transladar. Você não vai despreparado. Você tem ideia do que está acontecendo. De certa forma, você começa como parte das coisas ao invés de ser um forasteiro completo.

Contudo, passar por um portal impróprio pode ser uma experiência totalmente confusa. Nenhuma informação é fornecida. Os personagens nem mesmo sabem em qual recursão estão. Eles não transladam, nem seus equipamentos. Suas habilidades e equipamentos podem estar totalmente errados para o novo local.

Portal impróprio, página 135

A CENTELHA

A centelha pode ser descrita de muitas formas, mas a mais fácil é defini-la como "livre arbítrio". Todos na Terra têm a centelha. Mesmo que nem sempre levem vidas notáveis, todos tem o potencial para isso. Mas, em recursões, uma percentagem menor dos nativos tem a centelha, o que significa que, mesmo em mundos criados por vazamento ficcional, sempre haverá aqueles com a centelha que questionarão seus arredores, trabalharão contra o cenário ficcional concedido e perguntarão o por que. Não se sabe como e por que a centelha se desenvolve em alguns nativos da recursão e em outros não, embora pareça que, quanto maior a recursão, maior a quantidade de nativos que eventualmente desenvolvem a centelha. A perturbação externa (através da interação com PJs, em alguns casos) também pode fazer PNJs ganharem a centelha, embora isso seja a exceção, não a regra.

Como a centelha se inicia? Ela pode iniciar sozinha ou precisa de influência externa? É uma bênção ou uma maldição? Cabe a você e aos jogadores descobrirem e explorarem.

PNJS COM E SEM A CENTELHA

Muitas recursões estão habitadas por criaturas sencientes que não têm a centelha. Seria possível defender a tese que PNJs sem a centelha não são realmente sencientes, mas parecidos com avatares que jogadores da Terra encontram dentro de jogos eletrônicos. A princípio, um PNJ sem centelha pode parecer completamente normal, mas, ao observar com cuidado, seu comportamento provavelmente parecerá extremamente voltado para a rotina, quase robótico. Com o tempo, apenas repetirá as mesmas coisas, a menos que os PJs interajam com ele de alguma forma.

Assim que eles interagem com um PNJ sem centelha, a rotina normal desse PNJ provavelmente será perturbada e o PNJ pode mostrar sinais de iniciativa própria quando reagir. Mas, após um tempo depois da interação, o PNJ volta à sua rotina original.

Por outro lado, PNJs com a centelha tem mais livre arbítrio. Mesmo assim, são criaturas do seu ambiente. Embora possivelmente pareçam um pouco confusos ou incomodados e, talvez, imaginem se existe algo mais na vida, muitos jamais descobrirão, a menos que os PJs mostrem a eles o mundo maior. Então, um PNJ com a centelha reage como um indivíduo com total livre arbítrio, de acordo com sua personalidade. Um PNJ pode ficar maravilhado e implorar para acompanhar os PJs quando eles partirem, enquanto outro pode achar que é muito para assimilar e ter uma reação negativa.

PNJs que sejam vitais para a identidade de uma recursão, tenham eles a centelha ou não, estão conectados à natureza da recursão e podem ser mais parecidos com forças da natureza do que com indivíduos. Se eles morrerem, poderão reaparecer depois ou aparecer em uma recursão alternativa.

NATUREZA DAS RECURSÕES

Muitas das recursões semeadas ao redor da terra são resultado de vazamento ficcional. Tais recursões geralmente seguem um tema ou natureza específica. Por exemplo, a natureza de Innsmouth é voltada para estruturas decadentes e abandonadas onde coisas horríveis espreitam nas sombras. Se alguém tentasse construir um novo cassino brilhante num lugar assim, ele provavelmente não ficaria brilhante e novo por muito tempo. Da mesma forma, uma vez que a Rainha Vermelha é tão vital para uma recursão como o País das Maravilhas, seria

Innsmouth, página 253

País das Maravilhas, página 253

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

difícil matá-la de forma permanente. A menos que os PJs façam coisas extraordinárias (como roubar sua cabeça, queimar seu corpo e vigiar contra ladrões do País das Maravilhas que procurem seus restos), é improvável que ela continue morta.

Recursões misturadas e duplicadas

Muitas recursões são versões misturadas de todas as várias ficções que foram escritas, ditas ou mostradas em filme sobre elas. Por exemplo, na recursão que abriga o Grande Detetive, Sherlock Holmes pode parecer um amálgama de todos os atores que retrataram o personagem. Como alternativa, alguns dias ele pode parecer com um ator e em outros dias com outro. Alguns dias, ele pode parecer exatamente como era na primeira ilustração que foi feita dele.

Às vezes, partes da ficção que detalham o mesmo tópico são muito divergentes para formar uma recursão mista, criando mais de uma recursão. Tais recursões não são duplicatas exatas, mas possuem características similares e, possivelmente, PNJs similares com objetivos diferentes. Como resultado, pode existir mais do que uma Bruxa Malvada, mas de uma Rainha Vermelha ou mais de um Sherlock Holmes, se isso se adequar à campanha do Mestre. Talvez as Rainhas Vermelhas rivais disputem o controle da Singularidade Qinod em Ruk ou um Sherlock posterior caça uma versão anterior, pensando que o primeiro é o verdadeiro adversário que esteve procurando. Talvez o DRE tenha uma base muito valiosa em Oz, descubra que existe outra recursão de Oz e que as duas estão prestes a se fundir. O DRE pode enviar os PJs em uma missão na Oz recém-descoberta para cumprir algo tão divergente de forma que as duas não se misturem em uma única recursão.

Singularidade Qinod, página 208

DRE, página 157

Da mesma forma, uma marca popular de ficção científica onde a viagem espacial é comum não semeia uma recursão no Strange que tenha anos-luz de largura, mas pode semear várias recursões diferentes, cada uma refletindo um cenário importante da história de ficção científica que as criaram.

Explorando o Strange

Partir para o Strange em si pode ser uma experiência aterrorizante. Quem sabe o que você encontrará? Você deve se aventurar a partir de Ardeyn, equipado com magia, ou de Ruk, equipado com biotecnologia? Lá fora é perigoso e sempre desconcertante, não importa o quanto você seja experiente. É a imensidão definitiva e sempre deve ser representada desta forma.

Aventuras no Strange nunca devem parecer triviais, fáceis ou diretas. Sempre que os PJs entrarem no Strange, prepare-se para brincar um pouco com suas cabeças. Eles devem experimentar uma nova visão, uma criatura ou entidade bizarra ou algo que não deveria estar lá de forma alguma. Mesmo que você não queria fazer disso um "encontro" de verdade, considere as seguintes experiências:

- Uma visão de um ente querido em um contexto totalmente inadequado
- A visão de uma cor que não está no espectro visível normal
- Os rudimentos de uma fala totalmente alienígena
- Um cheiro de um odor totalmente não experimentado até então
- Uma criatura bizarra e fantasmagórica com quem os personagens não podem interagir de forma alguma
- Um pedaço de uma canção que nunca ouviram antes fica grudada em suas cabeças.
- Uma lembrança do seu passado vem à mente, mas é algo que nunca aconteceu.
- Um peça das suas roupas ou equipamentos muda de cor, textura ou composição.
- Um novo cavanhaque decora o rosto de um ou mais PJs.
- Um personagem esquece o nome de alguém importante e próximo a ele.

Se quiser fazer disso um encontro de verdade, pense em algo inexplicável, como o seguinte:

- Um ser alienígena quer negociar com os PJs, mas eles não têm uma forma direta de se comunicar ou até mesmo de entender o que ele quer trocar.
- Duplicatas ilusórias dos PJs do passado aparecem e atacam, sumindo quando forem "mortas".
- Os PJs se perdem e ficam na orla de uma recursão minúscula até então desconhecida.
- Os PJs se perdem por uma quantidade exagerada de tempo e, mesmo que sobrevivam à alienação, ficam perdidos por *meses*.
- Criaturas que nunca devem estar no Strange aparecem. Há uma chance delas não serem hostis — uma chance muito pequena.

Esboço de uma aventura de Strange

Este esboço de exemplo ilustra a ideia de como uma aventura pode envolver várias recursões diferentes. Este não é um cenário introdutório para personagens "recém-chegados", mas para aqueles que já fazem parte de um cenário maior.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

1. Os PJs estão na Terra. Através de suas conexões, descobrem que a Cidadela Hazurrium está sob ataque de guerreiros usando novas armas poderosas.

Hazurrium está resistindo por enquanto, mas logo vai ceder.

2. Os PJs transladam para Ardeyn e viajam até a Cidadela Hazurrium, onde encontram legiões de sark usando armas de projéteis muito sofisticadas. Essas armas são claramente fuzis de assalto da Terra. Eles podem ajudar na defesa do ataque mais recente. (Se não ajudarem, muitos em Hazurrium morrerão na luta.)

3. Se os PJs desejarem, podem investigar a existência dessas armas. É muito difícil transmitir matéria inorgânica padrão para uma recursão, então eles sabem que existe um portal impróprio em algum lugar, permitindo que isso aconteça. Quando descobrem o portal, eles podem tentar fechá-lo no lado de Ardeyn ou transladar de volta para a Terra e fechá-lo lá.

3a. No lado de Ardeyn, os feiticeiros que mantêm o portal aberto tem uma legião de almas mortas-vivas que deixam o canal aberto em uma masmorra profunda. Colocar estes espíritos para descansar será difícil e possivelmente envolverá um ataque aberto.

3b. No lado da Terra, eles encontram uma empresa de segurança chamada Falcão Negro protegendo o portal em uma estrutura secreta, construída rapidamente no Parque Nacional Yellowstone. Eles podem tentar um ataque aberto aqui também, mas PJs espertos perceberão que uma tática bem mais simples envolve se esgueirar e destruir o imenso gerador de energia portátil.

4. Se os PJs fizerem perguntas sobre quem está por trás da criação deste portal de matéria, assim como porque e como ele foi criado, terão mais trabalho à frente. Em Ardeyn, parece óbvio que isso é parte do plano do Traidor, o que provavelmente leva os PJs a acreditarem que o Projeto Setembro da Terra está envolvido. Contudo, investigações na Terra sobre esta pista resultam em nada interessante.

5. Se os PJs voltarem para Ardeyn, descobrirão uma mulher chamada Vallia Deshavin que serve o Traidor. Ela alega ser uma nativa de Ardeyn. Se a rastrearem na cidade de Telenbar e a confrontarem, descobrirão que ela é uma mestra poderosa da lâmina da alma e tem vários guarda-costas magos ardentes conhecidos como feiticeiros do fogo. Contudo, os PJs podem descobrir que ela não é uma nativa de Ardeyn como alega ser. De fato, ela é uma espiã bioprojetada de Ruk, trabalhando para uma organização dentro do Karum que busca minar as estruturas de poder em Ardeyn (com o objetivo final de, algum dia, causar o colapso de toda a recursão). Procurando o covil secreto de Vallia em uma das bibliotecas labirínticas da cidade, os PJs podem encontrar informações sobre o local de uma célula do Karum na Terra. Talvez o mais importante, encontram planos para criar outro portal impróprio, desta vez levando diretamente para Ruk. Parece que os PJs têm ainda mais trabalho a fazer!

Cidadela Hazurrium, Página 166

Sark, página 289

Vallia Deshavin: nível 5

Traidor, página 178

Lâmina da alma: Um conjunto de espadas largas, artefato nível 8. Ela fornece um recurso ao atacar um inimigo vivo e causa 4 pontos adicionais de dano sempre que o usuário acertar com a espada e empregar um nível de Esforço (mas precisa usar sua Reserva de Intelecto para fazê-lo). Esgotamento: —

CRIANDO NOVAS RECURSÕES

A Parte 4 deste livro oferece uma ampla variedade de recursões para PJs descobrirem e explorarem. Mas parte da diversão em The Strange é criar suas próprias recursões. Embora The Strange seja limitado por questões de direitos autorais, você não é. Não podemos fornecer uma recursão baseada em um filme que acabou de sair, mas nada impede que você use o cenário desse filme na sua própria campanha. Isso não é roubar — é sobre isso que The Strange se trata. Com o conceito do vazamento ficcional, os mundos de ficção são uma parte do cenário. Criar recursões do zero é legal, mas você não está sendo preguiçoso ao usar o trabalho do seu autor favorito. É isso que você deve fazer.

Aqui temos algumas ideias para o fazer pensar:

- O cenário do seu romance, filme ou série de televisão favorita
- Um mundo de campanha de outro RPG (publicado ou criado por você mesmo)
- Uma síntese de um gênero ou estilo literário (filmes noir, por exemplo, em um cenário urbano todo em preto e branco)
- Um mundo centrado ao redor de um único personagem da história ou da ficção, distorcido de forma que todo se concentra nele
- Um mundo baseado em mitos, fábulas ou contos do mundo real

Você pode usar quantas recursões quiser ou, pelo menos, as que achar que seus jogadores considerarão divertidas. Uma recursão baseada em desenhos animados? Sim. Fantoches? Claro. Um jogo de cartas colecionáveis? Por quê não?

Vale observar novamente que as recursões não são Terras paralelas ou histórias alternativas. Elas podem parecer assim, mas não estão realmente limitadas pelas várias regras que

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

No fim, lembre-se que The Strange é sobre exploração e descoberta. Assim que um lugar começar a ficar familiar, ele terá menos mistério e menos interesse para os jogadores. Mantenha a campanha em movimento para novos lugares ou mude as coisas nos lugares familiares. Os PJs sempre devem estar olhando o mundo ao seu redor com admiração, assim como uma certeza nunca completa.

tais lugares precisam para "fazer sentido". E nenhuma recursão é tão grande quanto a Terra. Ardeyn é um exemplo de uma recursão muito grande.

De fato, uma recursão pode ser bem pequena. Pode ser apenas um único quarto, um único castelo, uma única rua de uma única cidade e assim por diante - o que for apropriado. A recursão não é maior do que seu conceito. Uma recursão baseada no castelo do Drácula inclui o castelo, a vila próxima e algumas florestas assustadoras nos arredores. Mas nada além disso.

Isso significa que o aviso maravilhoso sobre "construção de mundos" não é realmente aplicado. Cada recursão (sendo Ruk uma possível exceção, talvez) começa como um conceito. Não um lugar, mas uma ideia de um lugar. Sua realidade não se estende além desse conceito simples. Uma recursão que não seja nada além de um orfanato irregular e assustador não é nada além disso. As pessoas lá podem pensar, em algum nível, que existe um mundo fora do orfanato, mas realmente não existe e, assim, eles nunca tentarão sair para o mundo exterior e não poderão ser convencidos a ir até lá. O que as crianças e os funcionários comem? A comida simplesmente aparece nas prateleiras todas as manhãs. Ou talvez a comida seja irrelevante lá. Em uma recursão tão pequena, a ideia de nutrição, entre outras, não faz parte do contexto.

As pessoas da recursão podem não envelhecer. Podem apenas fazer as coisas repetidamente, como personagens presos em reprises na televisão. Eles fazem o que é apropriado para a recursão.

UMA NOTA DE DESPEDIDA

Acima de tudo, The Strange é sobre a imaginação. Sobre descobrir coisas novas. Sobre ideias. Em uma boa sessão de The Strange, alguém diz "Uau!" (Esse alguém pode ser você, o Mestre.) Em uma grande sessão, a mente de alguém "viaja". Mantenha as coisas em movimento. Mantenha as coisas estimulantes. Sempre apresente aos jogadores conceitos novos e maravilhosos, mesmo que sejam pequenos. Segredos, locais escondidos, reviravoltas na trama, encontros bizarros, novos mundos inteiros nunca antes descobertos - são as coisas que fazem de The Strange um jogo divertido.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PARTE 7: AVENTURAS

CAPÍTULO 22: O CURIOSO CASO DE TOM MALLARD 386
CAPÍTULO 23: IDEIAS DE AVENTURAS 399

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 22

O CURIOSO CASO DE TOM MALLARD

Recursões, página 134
Desperto, página 22

O Curioso Caso de Tom Mallard é uma aventura para personagens que sabem alguma coisa sobre recursões e habilidades despertas e que possam já ter uma associação com o Acervo (ou organização similar). Assim, a aventura foi projetada para dar aos jogadores sua primeira prova real da aventura em The Strange. Embora esta aventura presuma que os personagens saibam sobre a Caosfera, ela pode ser usada para personagens iniciais de qualquer tipo, incluindo os novatos.

Personagens novatos vs. por dentro do assunto, página 22

ANTECEDENTE

O Acervo monitora os mineiros de recursão ativos que conhece, incluindo um chamado Tom Mallard. Até hoje, o Sr. Mallard não fez nada especialmente perigoso, motivo pelo qual ele está na lista de "observação" do Acervo, em vez de subir para a lista de "prisão" - ou para a lista "eliminar com tortura".

Chave de recursão, página 130
Ardeyn, página 160
Casa Sangue de Cordeiro, página 391

De imediato, Mallard não parece ser conectado de forma alguma à cidade de Shalmarn, na recursão de Ardeyn, mas ele está. Há alguns anos, Shalmarn foi invadida pelos sark. Graças aos esforços de uma tropa de passagem de mercenários do Batalhão Livre e aos valentes moradores da cidade, os sark foram eliminados. Na sequência, os habitantes descobriram que os sark eram liderados por um humano chamado Tokmal, o Mestre, que fugiu. Aparentemente, o Mestre queria algo nas ruinas qefilim abaixo da cidade e Shalmarn estava no caminho.

Shalmarn, página 169
Sark, página 289
Batalhão Livre, página 287
Tokmal, o Mestre, página 398

O que o Acervo não percebeu é que Tom Mallard e Tokmal, o Mestre, são a mesma pessoa. O Acervo acredita que têm Mallard sob vigilância, mas bem debaixo dos seus narizes, Mallard está planejando outro ataque contra Shalmarn e as ruínas abaixo dela. Ele aprendeu sua lição da forma difícil da última vez, então, sua próxima tentativa será uma intromissão secreta, usando as ferramentas do Acervo contra eles. Mallard, o Mestre, acredita que as ruínas guardam algo chamado o Último Evangelho de Lotan, que ele deseja para si.

O Acervo, Página 148
DRE, página 157

SINOPSE

Se os PJs começarem o jogo como operativos do Acervo, sua primeira missão é espreitar o mineiro de recursão Tom Mallard por um mês, garantindo que ele continue em seus caminhos supostamente inconsequentes. Mas os PJs descobrem que Mallard não pode ser encontrado e que sua casa é um tipo de enigma. Eles também descobrem que uma chave de recursão para Ardeyn está escondida em uma sala secreta no porão de Mallard. O homem não é inconsequente como todos presumiam.

A chave de recursão dá acesso a Ardeyn, especificamente o fundo de um estabelecimento chamado a Casa Sangue de Cordeiro, na cidade de Shalmarn. Coincidentemente (?), a Sangue de Cordeiro também parece ser o posto de observação de outro operativo secreto do Acervo.

Se os PJs quiserem descobrir o que Mallard pretende, terão de seguir pistas até as ruínas abaixo de Shalmarn. A trilha leva a algumas áreas interessantes e perigosas e, finalmente, à Câmara do Evangelho. Em vez do homem que esperavam, eles encontram Tokmal, o Mestre, que está no processo de aquisição do objeto quando os PJs chegam. Se os PJs puderem impedi-lo, a ameaça termina por enquanto. Se não puderem, ele fugirá para Ruk, com algo em sua posse que poderia significar a ocasional destruição da Terra.

ENVOLVENDO OS PJS:

Você pode usar um dos ganchos abaixo para levar os PJs à Shalmarn e às ruínas abaixo dela.

Missão: Muitos dos PJs são novos operativos do Acervo (ou possivelmente do Departamento de Recursão Estratégica, da Cabala Silenciosa

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

na Terra ou de alguma organização que passe missões). Um ou dois PJs podem ser membros mais antigos designados para auxiliar associados em período de experiência. Para provar seu valor, os PJs são designados para sua primeira missão verdadeira: passarem um turno monitorando Tom Mallard, um mineiro de recursão. É provável que nada aconteça, mas o Acervo sabe que alguém com a habilidade de viajar entre as recursões pode ser um perigo em potencial para a Terra.

Os PJs são informados pela Operativa Chefe Katherine Manners em uma sala de instruções do Acervo. Ela fornece as seguintes informações com relação a Mallard:

- O receptor de uma escuta eletrônica instalada na casa de Mallard há vários anos
- Um endereço em Seattle (veja a Casa de Tom Mallard)
- Uma imagem (um homem baixo de cabelo castanho)
- Uma lista de associados conhecidos (ninguém, essencialmente)
- Seu método de viagem para recursão (Mallard é desperto)
- Um perfil psicológico (Mallard é pedante e irritante, mas praticamente inofensivo)
- As recursões conhecidas para as quais ele translada (basicamente Ardeyn, geralmente para compras nos mercados de Hazurrium em busca de cifras, mas ele já visitou a Toca do Corvo)

Se for acreditado que Mallard transladou, diz Manners, os PJs operativos devem entrar na casa e, usando as pistas disponíveis, observá-lo em segredo. Se Mallard estiver fazendo um pouco mais do que coletar várias lembranças das recursões que visita, não é o fim do mundo. Mas se ele estiver, de alguma forma, atraindo o interesse de um planetívoro para a Terra (através do uso exagerado de portais impróprios, por exemplo), o mundo poderia acabar. É claro que os PJs querem intervir antes disso. Mas Manners os tranquiliza para não se preocuparem - é improvável que isso aconteça.

Jogados no Strange: PJs que com poderes despertos, mas sem experiência prévia em recursões, são acordados para suas habilidades de forma inesperada. Isso ocorre quando Ramis (uma agente secreta do Acervo com base em Ardeyn) pede ajuda através de uma esfera portal defeituosa. Em vez de escapar para a Terra para avisar o Acervo, ela cria um portal de translação entre a taverna Casa Sangue de Cordeiro e um local onde os PJs estão presentes na Terra de forma que eles vão perceber. Talvez alguém que entre na cozinha não ou o piso desaparece e alguém em cima dele cai em Ardeyn, transladando no caminho. Se este cenário for usado, Ramis não é a agente dupla retratada nesta aventura. Em vez disso, ela está amarrada e amordaçada na despensa e um metamorfo à serviço do Mestre se passa por ela.

Exploração: Para PJs que comecem em Ardeyn, as ruínas de Shalmarn são conhecidas por atraírem aventureiros para suas profundezas. Diferente de outras ruínas, aquelas embaixo de Shalmarn estão bem preservadas e os tesouros e perigos de dias ancestrais podem ser encontrados em seu interior. Ramis, a garçonete do boteco local preferido pelos PJs, os convida para a Casa Sangue de Cordeiro para uma "festa de despedida". Ramis prepara uma emboscada para matar os PJs e deixar as ruínas livres de intrusos enquanto o Mestre procura o evangelho.

CASA DE TOM MALLARD

O endereço de Seattle da casa de Tom fica em uma vizinhança calma. A casa é uma estrutura verde de dois andares com uma garagem em anexo. Sinais e adesivos na janela anunciam de forma destacada que a casa é protegida pela ADC SEGURANÇA. Do exterior, a casa parece estar em boas condições. A cada duas semanas, o serviço de jardinagem vai até lá para limpar o pequeno pátio.

A vigilância visual não revela nada fora do comum no início. Todas as cortinas da casa estão fechadas, mas, todas as noites, lâmpadas são ligadas quando escurece e desligadas quando fica tarde. (Se os PJs prestarem atenção, logo fica claro que as lâmpadas são ligadas e desligadas na mesma sequência e na mesma hora todos os dias.)

A vigilância sonora usando o receptor fornecido por Manners revela sons normais de uma pessoa solteira vivendo sozinha: alarme de manhã, chuveiro e café da manhã, seguido pelos sons de um dia repletos de digitação no teclado do computador.

O Que Está Realmente Acontecendo: Não importa por quanto tempo os PJs monitorem a casa, Mallard nunca é visto saindo, pois ele não está lá de verdade. Sabendo que era alvo da vigilância do Acervo, Mallard criou um estilo de vida para tirá-los de prontidão, incluindo uma casa adaptada com aplicativos inteligentes, como luzes que acendem e apagam automaticamente. Um aplicativo similar mantém a escuta eletrônica feliz com uma parcial aleatoriedade de sons que simulam uma pessoa vivendo sozinha. De fato, Mallard partiu recentemente, transladando para Ardeyn através de um portal escondido no porão.

A Cabala Silenciosa, página 194

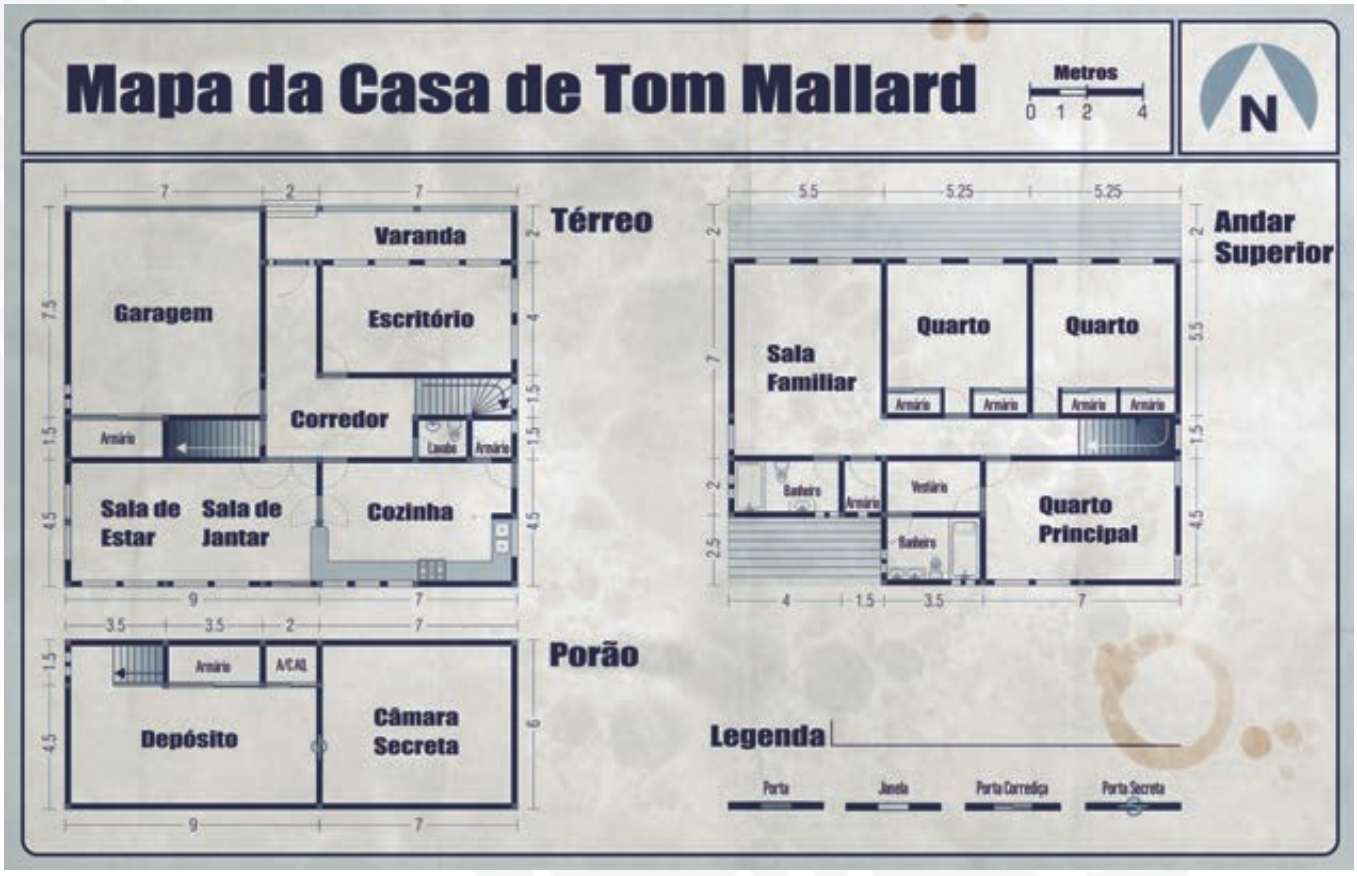
Katherine Manners, página 149

Planetívoro, página 8

Ramis, página 392
Esfera portal, página 135

Os agentes enviados anteriormente para monitorar Mallard já passaram para uma missão nova e mais perigosa em uma recursão chamada Cataclismador e estão fora de alcance.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com



Segurança da Casa de Mallard: As fechaduras nas portas da frente e de trás da casa de Mallard têm nível 5. Claro que uma pedra através da janela forneceria um acesso instantâneo. Mas uma entrada que não envolva primeiro a desativação de um sensor de segurança em uma porta ou janela específica (uma tarefa baseada em Intelecto de dificuldade 5) ativa o alarme silencioso e os funcionários da ADC segurança são enviados. Entrar na rede sem fio da casa (chamado "Twispavia") e desativar todo o sistema de segurança de uma vez é uma tarefa de hackear baseada em Intelecto com dificuldade 6. Um fracasso nesta última tarefa é igual a ativar o alarme.

Se a segurança for enviada, um carro chega em aproximadamente dez minutos com três guardas de segurança de nível 3. Os guardas de segurança da ADC são mercenários ex-militares loucos para enfrentar "criminosos", mas isso não significa que não podem ser enganados ou dissuadidos sem um tiroteio.

Analéptica, página 313
Curativo, página 318
Auxílio de meditação, página 316
Raio de translação de matéria, página 329

Sombrio, página 293
Guarda de segurança, página 303

Sombrios normalmente não podem viajar para a Terra através do seu próprio poder. Contudo, algumas cifras poderosas podem conceder a eles uma passagem segura. Aqueles que lidam com este empreendimento perigoso sabem manter tais cifras seladas em baús de chumbo para sua própria segurança e dos outros ao seu redor.

TÉRREO

GARAGEM

Usado principalmente como depósito, a garagem está cheia de caixas de tranqueiras, roupas velhas, equipamentos quebrados de jardinagem, uma lambreta, entre outros. Uma caixa de ferramentas trancada (fechadura nível 5, sem segurança) contém três cifras (uma analéptica, um curativo e um auxílio de meditação), além de uma caixa pequena feita de chumbo que foi aparafusada e fechada hermeticamente. Se a caixa de chumbo for arrombada (uma tarefa baseada em Potência com dificuldade 5), os PJs descobrirão que ela tem mais uma cifra: um raio de translação de matéria. Este raio tem uma qualidade secreta adicional além daquela descrita no capítulo Cifras de Strange. Se a cifra for usada, além de ativar seu efeito, um sombrio de nível 4 vaza pela cifra como fumaça e ataca quem ativou a cifra (ou, caso contrário, quem estiver mais perto).

SALA DE ESTAR

Este cômodo tem um sofá confortável, duas cadeiras, uma TV a cabo e prateleiras que cobrem as paredes. Livros estão organizados aleatoriamente, sem muito cuidado sobre os tópicos, embora a ficção pareça estar muito bem representada. Uma busca nas prateleiras revela o seguinte "tomo" de destaque: O Guia do Jogador de Ardeyn, a Terra da Maldição, é um manual grosso produzido aparentemente para um jogo de computador (um que nunca foi lançado no mercado). As criaturas, ameaças

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

e terras descritas no seu interior, de forma resumida, são consideravelmente similares àquelas na recursão de Ardeyn. Qualquer um que gaste cinco minutos o lendo ganha um recurso para tarefas relacionadas à tradição de Ardeyn. Isso dura uma hora.

COZINHA

Eletrodomésticos normais de cozinha estão aqui, incluindo uma máquina de espresso bem cara. A geladeira não parece conter nada que possa estragar. Por outro lado, a quantidade e variedade de molhos picantes, molhos apimentados e pastas de pimenta é notável. Uma coisa diferente: dois itens no congelador, envolvidos em papel branco de açougueiro, são estranhamente grandes. Se desembrulhados, eles contêm pedaços de carne que parecem ter sido cortados de um tentáculo de um polvo gigante.

ESCRITÓRIO

O escritório tem uma mesa cara, uma conexão de internet banda larga, fichários e uma gaiola trabalhada com um papagaio empalhado em uma pose.

O roteador sem fio embaixo da mesa automatiza as luzes na casa e opera um tablet conectado por cabo pregado com fita adesiva na escuta eletrônica do Acervo. O tablet reproduz os sons da rotina diária de Mallard para qualquer um que esteja ouvindo. Mexer com esta configuração é outra forma na qual os PJs podem acionar acidentalmente o alarme silencioso que chama a segurança ADC.

Os fichários contêm várias pastas notáveis no meio de coisas normais como empréstimos bancários e contratos para serviços pré-pagos.

Ramis de Ardeyn: Um arquivo no fichário é um dossiê sobre "Ramis de Ardeyn", completo com um desenho a tinta em um pergaminho com a imagem de uma mulher em mantos pesados, notas sobre Ramis possui algo chamado a Casa Sangue de Cordeiro em uma cidade chamada Shalmarn e uma linha do tempo das viagens ocasionais de Ramis entre Shalmarn e uma casa segura do Acervo em Hazurrium. A viagem implica que Ramis é uma operativa secreta do Acervo.

Se os PJs forem a canais do Acervo, poderão confirmar que Ramis é, de fato, uma agente de boa reputação que fica de olho na área de Shalmarn. Ela está baseada na "Sangue de Cordeiro", que também é chamada no Acervo de "Posto de Observação de Shalmarn". Ramis é uma identidade falsa, mas nenhum nome alternativo foi fornecido. Como todos os agentes incorporados, Ramis mantém contato com a sede na Terra usando um mensageiro desperto que viaja até a Sangue de Cordeiro uma vez por mês. Um mensageiro recebeu uma mensagem dela há um mês e tudo estava bem.

Evangelhos de Lotan: Outra pasta está etiquetada com "Evangelhos de Lotan". De acordo com os fragmentos de pergaminho nesta pasta, os evangelhos são artefatos "reais" em Ardeyn, embora perdidos. De acordo com o arquivo, o código quântico responsável pela criação anômala de Ardeyn pode realmente estar impresso em um dos evangelhos, dos quais acreditam-se existir dezessete. Um desses evangelhos está quase certamente nas ruínas qefilim abaixo de Shalmarn. Uma mensagem escrita em um lembrete adiciona, "Logo, o Mestre terá o que procura".

Covil do Mestre: Uma pasta final é chamada "Covil do Mestre". Este arquivo está fragmentado, mas sugere que Tom Mallard visita frequentemente alguém chamado o Mestre em um covil secreto em Ardeyn. Um pedaço solto de pergaminho contém a imagem pintada do Mestre sentado em um tipo de trono.

ANDAR SUPERIOR

QUARTO PRINCIPAL

Este quarto espartano tem uma cama de casal grande, dois criados-mudos, um banheiro e um vestiário.

Uma das gavetas dos criados-mudos tem uma pistola de calibre médio com um pente de munição de 9mm. Outra gaveta tem duas cifras: um curativo de nível 5 e uma granada de ruptura celular de nível 5.

Uma obra de arte na parede é uma representação artística de um cenário fractal inspirado na teoria matemática do caos. A obra é chamada "Ilha de Ressonância no Strange". A arte é assinada por "o Mestre".

O vestiário tem algumas peças de roupa, incluindo um sobretudo de couro e vários sapatos em uma prateleira imensa. Um chaveiro está colocado no bolso do sobretudo. Ele tem quatro chaves sem etiquetas. Uma chave é para a porta da frente, outra para a garagem, a terceira para o armário no depósito no porão e a quarta abre a porta oculta para a câmara secreta no porão.

A casa de Mallard é preparada como uma "exploração de masmorra", apesar dos seus aspectos contemporâneos. Assim, se os PJs dizem explorar a casa e esperarem que você diga o que encontram, pare perguntando, "Como vocês entraram?" e "A porta está trancada, então, o que vocês fazem?", entre outras, até eles entenderem a ideia.

A rede sem fio de Mallard é chamada Twispavia e a senha é kronus1. Existem nove outras redes sem fio na mesma vizinhança.

Curativo, página 315
Granada de ruptura celular, página 318

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PJs que gastarem alguns minutos procurando algo nas caixas e prateleiras que possa servir como uma arma encontram um pé de cabra comprido, um bastão de beisebol, um machete enferrujado (todas armas médias).

"Múmia": nível 4; vitalidade 12; Armadura 3; um ataque corpo a corpo causando 5 pontos de dano

Se os PJs investigarem, poderão descobrir que a múmia era um ladrão chamado Davis Katz, procurado por ligação com uma série de roubos menores na área de Seattle, que desapareceu há vários anos.

Escudo duradouro, página 317

OUTROS QUARTOS E SALA FAMILIAR

Estes quartos estão basicamente vazios, exceto por alguns itens da casa (aspirador de pó, tábua de passar roupa, cadeiras dobráveis, entre outras). A sala familiar parece ter sido um estúdio de pintura, mas nada sobrou, exceto manchas de tintas, suprimentos de tintas e algumas telas em branco.

PORÃO

ESCADA DO PORÃO

A escada do porão, feitas de madeira polida, tem uma armadilha.

Escada com Armadilha (nível 5): A armadilha na escada é um mecanismo engenhoso que deixa os degraus retos, mandando todos em cima deles em um tobogã inesperado até uma parte falsa da parede no fim da escada. A parede falsa está sobre molas comprimíveis. Corpos que batam na parede falsa a movem para trás, revelando espinhos não comprimíveis de 15 centímetros. Até três pessoas na escada podem ser afetadas simultaneamente quando os degraus ficam retos. Aqueles que fracassem em um teste de Velocidade ou Potência sofrem 3 pontos de dano do ambiente pelo impacto e 6 pontos de dano dos espinhos.

Se alguém pensar em procurar a armadilha antes, percebê-la é uma tarefa baseada em Intelecto de dificuldade 5. Assim que encontrada, é fácil localizar as chaves de desativação no topo e no fim da escada.

DEPÓSITO

À primeira vista, esta sala de depósito está cheia de decorações de feriados, caixas com roupas velhas, uma variedade de cadeiras parcialmente quebradas e outros móveis pequenos e prateleiras com legumes em conserva de todos os tipos. Um armário grande ocupa uma das paredes.

Armário: Se o armário for destrancado (seja com a chave ou com um sucesso no teste baseado em Intelecto com dificuldade 5), uma forma humanoide envolta em panos brancos manchados cambaleia para fora. A "múmia" ataca uma das pessoas presentes com velocidade e ferocidade de algo bem mais vívido do que uma múmia.

A múmia é, na verdade, um ladrão que Mallard pegou há alguns anos. Após sujeitar o homem a tormentos em Ardeyn, Mallard o colocou aqui, envolto em panos conservantes, e fez dele um guardião. Ele ainda está vivo, mas é mais um zumbi mental sem lembranças da sua existência anterior. Por outro lado, sua força e resistência à dor foram melhoradas radicalmente.

Se os PJs decidirem ajudar o homem, devolvê-lo à condição normal exige a intervenção médica e psicológica de profissionais. Com o cuidado suficiente (algumas semanas, pelo menos), ele poderá voltar à sociedade, mas sem lembranças dos anos que se passaram enquanto era um lacaio de Mallard.

Um casaco desarrumado também está dentro do armário. Em um bolso existe uma cifra: um escudo duradouro nível 6.

Parede Falsa: A parede falsa ao lado do armário esconde uma porta para uma câmara secreta. Devido a um vazamento de água externo, descobrir sua natureza falsa é uma tarefa baseada em Intelecto apenas com dificuldade 3 para quem tentar procurar. Assim que descoberta, uma parte da parede desliza para o lado, revelando uma porta de ferro trancada. A porta abre com uma das chaves do sobretudo no quarto principal ou com um sucesso no teste baseado em Intelecto com dificuldade 5. Tentar arrombar a porta libera a "múmia" do seu armário, caso ela ainda não tenha sido cuidada.

CÂMARA SECRETA

A câmara secreta está vazia. Ela

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

tem várias algemas embutidas no cimento das paredes e uma obra de arte colocada em uma grande moldura de madeira. Pelas marcas nas paredes, é evidente que havia pelo menos duas outras grandes obras de arte na sala, mas elas sumiram.

A obra de arte restante é parecida com aquela no quarto principal e mostra um cenário fractal assinado pelo "Mestre". Ela é maior do que aquela no quarto e não tem um nome. Um personagem desperto que estudar a pintura e tiver sucesso em um teste baseado em Intelecto de dificuldade 3 reconhecerá que ela é, na verdade, uma chave de recursão.

A chave de recursão leva a Shalmarn, um local em Ardeyn. Mesmo que o personagem tenha sucesso em seu teste para reconhecer a chave, ele provavelmente não saberá disso e certamente não saberá para onde em Ardeyn esta chave levará.

Se a chave de recursão for usada em uma tentativa de translação (Ardeyn é nível 3), todos que participarem da translação bem-sucedida aparecem em Ardeyn, na cidade de Shalmarn, no fundo de um estabelecimento chamado a Casa Sangue de Cordeiro.

SHALMARN, ARDEYN

PJs que usarem a chave de recursão no porão de Tom Mallard podem transladar para a cidade de Shalmarn, na recursão de Ardeyn (especificamente, na despensa da Casa Sangue de Cordeiro). Dê aos PJs um tempo para se recuperarem da translação se esta for a primeira vez que fazem isso. Certifique-se que nada os ameace após sua chegada. Os PJs podem ter novos focos, equipamentos e aparência, além de novas informações sobre Ardeyn flutuando repentinamente em seus cérebros (como um ou mais dos pontos em O Que um Recursor Sabe Sobre Ardeyn, na página 160).

Se os PJs saírem da Sangue de Cordeiro, poderão explorar Shalmarn como desejarem ou, se sentirem que o tempo está curto, podem seguir diretamente para as ruínas qefilim em busca de Tom Mallard.

CASA SANGUE DE CORDEIRO

Além das outras características descritas para a cidade de Shalmarn, a cidade também abriga a Casa Sangue de Cordeiro. A Sangue de Cordeiro é um posto comercial, estalagem e taverna. Sua proprietária é uma mulher chamada Ramis, que é muito adorada pelos clientes, embora tenha chegado a Shalmarn apenas há alguns anos.

Além de um grande salão comum onde bebidas e comidas são servidas, a Sangue de Cordeiro tem uma cozinha, uma despensa grande (onde os PJs aparecem após a translação) e um andar superior com quartos disponíveis para aluguel.

MANTENDO INFORMADO

Se os PJs forem operativos de uma organização maior, estarão livres para informar seus superiores a qualquer momento, caso isso não ameaçar a missão. Os PJs também podem usar as instalações e solicitar equipamentos adicionais se a situação atual demandar. O que os PJs geralmente não podem fazer é obter ajuda direta de operativos PNJs adicionais. Operativos despertos não nascem em árvores e os PJs foram selecionados precisamente por causa de suas habilidades e, espera-se, por sua iniciativa para lidar com situações.

DESPENSA DA SANGUE DE CORDEIRO

Esta câmara sem janelas contém estantes e prateleiras do chão até o teto nas quais todo o tipo de alimentos, bandejas e utensílios estão guardados. Os alimentos são ancas defumadas de vários animais diferentes, sacos de aniagem cheios de grãos variados e barris cheios de cerveja. Ela também tem um espaço amplo e aberto no centro, perfeito para receber recursores de chegada. O que ela não tem é um portal de translação levando de volta para a casa de Tom Mallard.

A única porta óbvia (destrancada) leva à cozinha da Sangue de Cordeiro. Os sons de alguém mexendo com panelas pode ser ouvido do outro lado.

COZINHA DA SANGUE DE CORDEIRO

Um qefilim chamado Zurk trabalha na cozinha. Zurk é mudo, um pouco surdo e com várias cicatrizes de lutas passadas. Ele olha para qualquer um que saia da despensa, mas não reage, exceto por dar de ombros e voltar para seus afazeres. Sua indiferença (e incapacidade de se comunicar) é o motivo de Ramis empregá-lo.

A cozinha tem duas saídas: uma para a despensa e a outra para o salão comunitário.

SALÃO COMUNITÁRIO DA SANGUE DE CORDEIRO

Esta grande área contém mesas suficientes para receber trinta ou mais clientes de cada vez, além de um bar. A qualquer momento, o salão comunitário contém apenas alguns clientes (cinco clientes de nível 2 e dois de nível 4) que invariavelmente estão envolvidos em fofocas de Shalmarn e com bebidas.

Ramis normalmente é encontrada no salão comunitário.

Chave de recursão, página 130
Shalmarn, página 169

Translação, página 125

Se os PJs não tiverem certeza do que fazer com a chave de recursão, é um ótimo momento para sugerir que consultem o Acervo (ou fazer o Acervo entrar em contato com eles). O Acervo provavelmente expressará um temor pela descoberta recente e pedirá aos PJs para tomarem uma atitude rápida - mas cuidadosa.

Zurk: nível 4, nível 5 para todas as tarefas relacionadas cozinhar e preparar bebidas

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

RAMIS, PROPRIETÁRIA DA SANGUE DE CORDEIRO 5 (15)

Descrição: Uma mulher em trajes de couro que sempre carrega uma jarra de cerveja, geralmente cheia

Motivação: Agente secreta e dupla trabalhando contra os interesses do Acervo

Vitalidade: 15

Dano Causado: 5 pontos

Armadura: 1

Movimento: Curto

Modificações: Resiste a efeitos mentais como nível 6; engana como nível 6.

Combate: Ramis carrega um artefato chamado jarra da fartura. Além de servir como uma caneca infinita de cerveja, ela pode ser induzida a borrifar um jato de cerveja com uma força tão incrível que causa 5 pontos de dano a um alvo em alcance curto. Aqueles atingidos também devem fazer um teste de defesa de Potência ou perderem seu próximo turno, sendo jogados para trás pelo jato de cevada. A jarra da fartura tem teste de esgotamento de 1 em 1d20.

Ramis também pode levitar 6 metros por rodada, ficar invisível por um minuto através de um campo de distorção e ganhar +1 de Armadura por dez minutos ao usar um campo de força.

Aprimoramento de inteligência, página 315
Elevação, página 319

Ramis tem duas cifras: um aprimoramento de inteligência de nível 4 e uma elevação de nível 3.

Interação: Ramis parece a alma da sinceridade em todas as suas interações, sem muitas "dicas" quando ela está mentindo. Quando ela finalmente trair os PJs, parecerá realmente triste com isso.

Uso: A proprietária da Casa Sangue de Cordeiro é o centro das fofocas e do conhecimento local de Shalmarn e ela provavelmente sabe um pouco sobre tudo na cidade.

Pilhagem: Ramis tem 10 coroas, as duas cifras descritas em Combate (a menos que ela as utilize), a jarra da fartura, várias ferramentas e outros equipamentos normais.

RAMIS, OPERATIVA DO ACERVO?

Se os PJs encontraram o arquivo de Ramis no escritório de Tom Mallard, já devem saber que ela é uma operativa do Acervo e podem agir como se tivessem uma aliada. Da parte dela, Ramis está ávida para provar que essa suposição é verdade. Ela ajudará os PJs da forma que puder, incluindo ajudá-los a rastrear Mallard até as ruínas (veja abaixo).

Montanhas Nammu, Página 168

Mas a verdade é que Ramis e Mallard estão trabalhando juntos em segredo há alguns meses. Ramis é uma agente dupla e, se vir os PJs aparecerem em sua despensa, saberá que o Acervo está atrás de Mallard. O que ela não sabe é se sua própria condição também foi questionada, então tentará avaliar o que os PJs sabem e, se possível, levá-los a acreditar que ela continua uma operativa leal do Acervo que está perplexa e preocupada sobre o motivo de Mallard ter uma chave de recursão para sua despensa. Depois, assim que confiarem nela, ela trairá sua confiança quando for o pior para eles.

Se Ramis for atacada na Sangue de Cordeiro, os clientes reunidos virão defendê-la. Em seu disfarce como operativa do Acervo, Ramis fornece o seguinte durante o questionamento e a conversa, conforme o caso.

- Eu conheço Tom Mallard, ele é um mineiro de recursão. Ele está muito interessado nas ruínas qefilim abaixo de Shalmarn. (Verdade.)
- Mallard visita a Casa Sangue de Cordeiro de tempos em tempos. (Verdade.)
- Mallard nunca mostrou que sabia que eu era uma agente secreta do Acervo. (Falso.)
- Posso mostrar a vocês a entrada das ruínas que Mallard provavelmente usa. Me digam quando estiverem prontos e eu posso fechar aqui. (Verdade.)
- O Mestre? É um bicho-papão local desde que apareceu há muitos anos com um pequeno exército de sark. Os moradores dizem que ele tentou entrar nas ruínas qefilim abaixo de Shalmarn e invadir a cidade com os sark no processo. Eu não estava aqui nessa época. (Verdade.)
- Não tenho ideia do que Mallard e o Mestre têm em comum. Talvez Mallard tenha sido forçado a servir o Mestre ou está trabalhando com ele. (Falso.)

A TRAIÇÃO INEVITÁVEL DE RAMIS

Embora Ramis tenha modos casuais, ela insiste em mostrar aos PJs a entrada da ruína e, uma vez lá, em acompanhá-los mais um pouco para "dar a eles a vantagem que precisam para ter sucesso". Dito isto, Ramis poderá até mesmo, no início, ajudar um pouco os PJs se seu destino e o deles ficarem interligados em uma área específica. Contudo, se ela tiver uma chance para eliminar alguns dos personagens de uma vez (como ficando na parte de trás se os PJs decidirem investigar a cinza sagrada na sala 3 ou empurrando alguém da passarela na sala 5), ela usará a oportunidade.

RUÍNAS QEFILIM

Ruínas abandonadas dos qefilim e minas estão espalhadas através das Montanhas Nammu. A cidade de Shalmarn foi construída sobre uma dessas ruínas e, de fato, muitas das

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

construções de Shalmarn são restos de estruturas convertidas que foram construídas durante a Era Mitológica. Várias entradas para ruinas mais profundas e enterradas estão abertas dentro e ao redor de Shalmarn, mas várias levam a áreas fechadas que já tiveram suas relíquias ancestrais pilhadas por aventureiros.

Uma entrada da ruína perto do centro da cidade é chamada de Arco Alado. Quase todos em Shalmarn sabem que o Arco Alado leva a uma área bem mais vasta dos túneis subterrâneos que ainda devem ser mapeadas ou pilhadas, graças a criaturas indescritíveis que protegem o caminho. O Arco Alado também é a entrada que o Mestre e seus sark tentaram comandar há alguns anos.

Exceto quando descrito o contrário, as ruínas nesta área são compostas de metal prateado e cristal (uma substância de nível 6).

Perguntando Sobre o Arco Alado ou o Mestre: Se os PJs perguntarem em Shalmarn sobre o arco, especificamente questionando se alguém percebem algum acesso recente, dois moradores observam que, às vezes, aventureiros tentam a sorte no arco, assim como em outras entradas ao redor de Shalmarn. Aqueles que o fazem raramente voltam. Após mais investigações, os PJs podem falar com um mendigo chamado Callon, que se estabeleceu na área. Callon viu um grande grupo de aventureiros entrar recentemente através do Arco Alado. Ele os percebeu não por causa dos capuzes que usavam, escondendo seus traços, mas porque eles cheiravam a sangue, fezes e podridão. Um deles rosnou como um animal quando percebeu que o grupo estava sendo observado, momento no qual Callon fugiu.

Era Mitológica, página 162

1. ENTRADA DA RUÍNA PELO ARCO ALADO

O Arco Alado é a melhor forma de entrar nas ruínas abaixo da cidade, onde o Mestre se aventurou.

Leia em voz alta: *O arco parece ser parte de uma estrutura maior que faz uma curva bem acima do solo, antes de descer novamente. Vários trechos de metal prateado e blocos de pedra compõem a estrutura. O material treme muito levemente se tocado e parece tão quente quanto a carne humana. Um monte de bonequinhos rudimentares - na forma de qefilim alados - estão depositados ao redor do exterior do arco. O arco leva para uma área fechada que contém um furo no chão. O cheiro de*

Embora Callon não tenha percebido, as criaturas que ele viu e cheirou eram sark. Quando os PJs encontrarem os sark durante sua aventura nas ruínas (ou em outro lugar em Ardeyn), pense em prenunciar tal encontro com o odor parecido com o que o mendigo descreveu.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

canela e de maresia emerge da escuridão.

O furo tem 3 metros (10 pés) de diâmetro. Ele desce por 9 metros (30 pés) até um corredor coberto com meio metro de sedimentos. Os moradores dizem depositar os bonequinhos qefilim — alados como os qefilim ancestrais supostamente eram — como oferendas para manter o que estiver lá em baixo inerte.

A extremidade sul do corredor está bloqueada com detritos de um desabamento anterior.

2. HIDRA NAS NÉVOAS

Leia em voz alta: *Um nevoeiro da cor de sangue preenche esta câmara, dificultando a visão além de alguns metros em qualquer direção. O nevoeiro cheira a canela, maresia e, embaixo disso, algo mais úmido.*

Hidra, página 272

O nevoeiro vermelho esconde o conteúdo da sala, que inclui uma hidra dormindo no canto mais distante da câmara. Um vaso de vidro colocado a alguns metros dentro da câmara é pouco visível para alguém que fique no corredor sem a névoa e que tenha sucesso em um teste baseado em Intelecto com dificuldade 3. O vaso é chamado de Hálito do Esquecimento e tem uma cabeça na forma parecida com um dragão (ou talvez um corvo feroz).

Toca do Corvo, página 242

Uma das cabeças de hidra pode lançar uma conflagração de fogo pecaminoso, queimando até três alvos dentro do seu alcance curto uma vez por minuto. Esta explosão causa 5 pontos de dano de Intelecto (que ignoram Armadura).

Hálito do Esquecimento: Esta obra de arte delicada de vidro com 1 metro de altura vem da Toca do Corvo. Colocada pelo Mestre para passar pela hidra, o gás liberado pelo Hálito tem um efeito soporífero para quem for exposto a ele. Uma vez que a hidra tem várias cabeças que respiram, ela se mostrou especialmente suscetível. Enquanto o Hálito do Esquecimento estiver no lugar, qualquer criatura viva na área 2 deve ter sucesso em um teste de defesa de Potência com dificuldade 5 por rodada ou cair no sono. Criaturas adormecidas podem ser acordadas com um tapa forte ou tratamento mais bruto, mas podem ser vítimas do gás novamente enquanto permanecerem na área. Mover o Hálito ou quebrá-lo termina com a produção de gás e a névoa na câmara começa a sumir. Duas rodadas depois, é possível ver o caminho através da sala e todas as criaturas afetadas pelo gás acordam.

Hidra: A hidra provavelmente começará este encontro como uma vítima do Hálito do Esquecimento. Se for acordada, estará com fome e furiosa por ter sido adormecida. Duas duas suas cabeças são sark, adicionadas recentemente graças à invasão do Mestre nas ruínas. Os PJs devem ser espertos ao conversarem para evitar um conflito prolongado com a hidra, especialmente porque as cabeças de sark continuam a discutir para atacá-los. Se os PJs tiverem sucesso ao negociar com a hidra, ela os envia para o leste, rumo à sala 5. Se falharem, ela os envia para a sala 3 (e ataca quando eles voltarem).

3. CINZA SAGRADA

A porta para a sala 3 é de pedra, com dobradiças prateadas pesadas. Uma fina camada de sedimentos no piso mostra que a porta foi aberta recentemente. (O Mestre enviou um sark para investigar antes de ir para o leste.)

Leia em voz alta: *Silte branco, cinza ou areia cobre completamente o chão desta câmara. Ondas como aquelas que podem ser vistas na superfície de piscinas estão congeladas na substância branca.*

Mexer no material feito cinza com um bastão ou outro implemento longo do lado de fora não tem nenhum efeito além de deformar os desenhos das ondas. Personagens sensíveis à feitiçaria podem sentir a presença de magia (uma tarefa de Intelecto nível 3) e talvez até mesmo perceber que a magia está relacionada à viagem instantânea (uma tarefa de Intelecto nível 5). Algo ou alguém que entrar completamente na sala desaparece e depois reaparece na sala 4. (Uma corda amarrada em algo ou alguém fora da sala evitará que isso aconteça.)

4. TESTE DA MORTE

Esta câmara normalmente é inacessível, exceto por aqueles que entraram pela sala 3. Aqueles que foram transportados para cá a partir da sala 3 aparecem nas trevas, a menos que possam ver no escuro ou tenham uma luz.

Leia em voz alta: *Esta câmara de pedra não tem saídas. Uma camada grossa de areia banca fina ou cinza cobre o piso. O teto está apenas a 2 metros de altura. Uma caveira humana branca pristina está em um altar corroído. O corpo de um sark, sem marcas, mas rígido como morto, está nos pés do altar.*

O que já foi um ritual cerimonial de passagem para qefilim comprometidos com a Encarnação da Morte durante a Era Mitológica é uma questão bem mais grave e letal nos dias atuais para aqueles que não tem o contexto.

Se a caveira for tocada ou carregada, seus olhos acendem e ela diz (na Língua do Criador), "Você escolhe a Morte?"

A caveira não é senciente e não responde

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ou reage a nada que não seja uma resposta à pergunta feita.

Personagens que respondam a caveira de forma afirmativa são transportados instantaneamente para a superfície perto da área 1, o Arco Alado.

Por um dia, o primeiro personagem que responder sim à caveira ganha +3 de Armadura contra o dano causado por podridão, necrose ou magia de morte similar.

Personagens que respondam negativamente devem ter sucesso em um teste de defesa de Potência ou descerem um passo no marcador de dano e sofrerem 2 pontos de dano do ambiente, enquanto seus corpos tremem com a energia da magia de morte. Um personagem que respondeu negativamente pode continuar tentando a sorte com a caveira, embora possa considerar uma resposta diferente.

Se a caveira for esmagada, a caveira do sark morto sai do corpo e assume seu lugar no altar. Se esta caveira for esmagada, uma nova não será formada até outro cadáver entrar na câmara. Até isso acontecer, não há forma de libertar alguém que permaneça na câmara cerimonial.

O cadáver do sark tem uma bolsa que contém 10 coroas e uma cifra de explosão de luz (nível 4).

5. AR VAZIO

Leia em voz alta: *O corredor se abre para uma cavidade subterrânea realmente vasta. É difícil julgar o tamanho, porque está escuro até onde seus olhos podem alcançar para a esquerda e direita, para cima e para baixo. Uma escada sem fixação se estende para dentro da cavidade a partir da saída do corredor, descendo aproximadamente 9 metros antes de terminar em fragmentos pontudos - uma indicação de um cataclismo do passado. Um segundo trecho de escada quebrada é visível mais abaixo. Uma escada de corda conecta as duas extremidades da escadaria partida. Uma luz espectral está pendurada aos trechos intactos da escada, que reflete um par de esferas prateadas flutuantes pairando no vácuo ao redor. Uma figura esta parada no topo da escada de corda e três figuras estão paradas no fundo.*

As figuras na parte de cima e debaixo da escada são sark deixados pelo Mestre para proteger a escada de corda, caso ele queira voltar fisicamente. Os sark tem arcos médios e atiram nos PJs se eles tentarem avançar.

Um PJ que obtenha um 1 natural ao fazer um teste de defesa de Velocidade contra ataques enquanto estiver na escada quase cai, pendurado sobre a escuridão pelas pontas dos dedos. Um PJ que obtenha um 1 no teste de defesa enquanto descer a escada de corda é derrubado e cai no vácuo (mas veja as esferas de prata).

Escada de Corda: Esta corda única tem nós a cada 30 centímetros e conecta a escada quebrada superior à inferior. Ela está presa às duas extremidades da ponte e se estende por 9 metros (30 pés) verticalmente e aproximadamente 6 metros (20 pés) lateralmente. Subir ou descer é uma tarefa de rotina em condições ideais, mas é uma tarefa baseada em Velocidade ou Potência de dificuldade 3 durante o combate. Em uma falha no teste que não seja um 1, um PJ fica preso em uma posição pendurada desajeitada, exigindo que alguém o ajude a se soltar. Com um 1, ele cai.

Intromissão do Mestre: Se Ramis ainda não tiver traído os PJs, ela o fará agora. Ela tenta empurrá-los da extremidade. Se um PJ já estiver pendurado na extremidade por algum outro motivo, ela pisa em seus dedos.

Esferas de Prata: Se alguém cair no vácuo, uma esfera de prata mais distante brilha tanto quanto uma estrela enquanto se move para interromper a queda. A vítima cai aproximadamente 18 metros antes de ser resgatado por uma esfera. Embora seja salvo de uma queda bem maior, ele sofre 6 pontos de dano do ambiente pelo impacto. Também deve arrumar uma forma de voltar para onde começou, talvez um amigo possa descer uma corda.

Explosão de luz, página 322

As esferas de prata são, de fato, estrelas cativas e adormecidas do tipo que cercam Ardeyn. Um relevo de um qefilim alado pode ser percebido na superfície de uma esfera por um PJ que tiver caído sobre uma. Se um PJ abordar a figura e pedir mais ajuda, a esfera poderá se erguer e colocar o personagem no nível onde começou.

Cavidade Vasta: As ruínas qefilim abaixo de Shalmarn são bem mais extensas do que o detalhado aqui. Alguém que escolha descer pela cavidade descobre novos trechos de escadas quebrados (e às vezes inteiros) conectando os níveis inferiores através dos lados da cavidade. Esses níveis estão basicamente escuros e vazios, mas exploradores persistentes que escolham não seguir o caminho óbvio do Mestre podem ter um dos seguintes encontros.

- Uma câmara contém a estátua de um qefilim imponente segurando uma lança animada por um espírito insano. A lança se joga contra intrusos (movimento longo), causando 8 pontos de dano. A lança tem nível 2 (nível 3 para a defesa de Velocidade, devido ao tamanho), com 1 ponto de Armadura e 12 de vitalidade.
- Uma câmara com uma redoma tem um poço de fluido verde, levemente ácido (ele causa 3 pontos de dano de ácido na carne por rodada de contato). De um cadáver a 3 metros abaixo da superfície sobraram apenas os ossos, mas

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Artefato de Ardeyn, página 186

Repetir uma tarefa, página 102

ele está segurando um artefato de Ardeyn.

- Uma sala de prisão: Um PJ deve ter sucesso em uma tarefa baseada em Intelecto com dificuldade 4 ou sua mente é trocada com a de um espírito preso em uma das centenas de urnas que preenchem as prateleiras da sala. A mente tenta se passar pelo PJ, mas, considerando que ela é uma psicopata de uma era anterior, provavelmente terá dificuldades.

6. TRÊS ESTÁTUAS

Leia em voz alta: *O piso de pedra desta câmara está coberto com anéis concêntricos entalhados. Três alcovas ao longo da parede leste possuem uma estátua cada, embora a do centro esteja quebrada, com suas partes espalhadas no chão.*

Um PJ com um forte sentido de magia pode sentir o feitiço de preservação que protege os barris de madeira (e seus conteúdos) contra a decomposição enquanto permanecerem nesta câmara.

Uma porta secreta restringe o acesso para o leste (detectá-la é uma tarefa de percepção baseada em Intelecto de dificuldade 3). Qualquer um que tente abri-la deste lado enquanto a estátua central continuar quebrada sofre uma onda de magia de morte que causa 5 pontos de dano e a porta não se abre. Remontar a estátua é a melhor forma de passar pela porta a partir daqui. Do leste, abrir a porta secreta é tão fácil quanto empurrá-la e fazer isso não ativa a onda de magia de morte.

As duas estátuas intactas são qefilim. O do norte usa a armadura de um guerreiro com inscrições que o devotam à Encarnação da Morte. A estátua do sul ostenta inscrições similares, mas se parece com um feiticeiro.

Se a estátua central for montada, ela se revela ser uma figura feminina humana com uma armadura impressionante. Ela usa um elmo com a aparência de uma caveira.

Remontar a estátua adequadamente é uma tarefa de Intelecto de nível 3 que leva aproximadamente vinte minutos. (Aqueles que falharem da primeira vez podem tentar novamente e as regras normais são aplicadas.) Assim que for feito, as fendas e rachaduras da estátua somem. A estátua fica animada brevemente, reverenciando aqueles que a reconstruíram, e depois abre a porta secreta. (Ela abriu a porta para o Mestre, que a agradeceu fazendo seus sark a quebrarem em pedaços, bloqueando a rota para quem pudesse estar seguindo.)

7. VINHO MÍTICO

A falta de poeira e sedimentos nesta parte das ruínas dificulta determinar se a porta desta câmara foi aberta recentemente. Abri-la exige sucesso num teste de Potência com dificuldade 2.

Leia em voz alta: *Barris de madeira descansam nas laterais, preenchendo a extremidade leste desta câmara de pedra.*

Os barris estão cheios de vinho, que parece manter seu frescor. Uma amostra revela um buquê como o desabrochar da primavera, revelando uma mistura de alfazema, cereja e paz. Da primeira vez que um PJ beber uma quantidade igual a um copo, ele se sente irrefreável. O bebedor pode fazer imediatamente um teste de recuperação livre que não conta em seus testes de recuperação do dia. Beber mais vinho não confere outro benefício (e pode resultar em bebedeira).

8. VINHO QUESTIONÁVEL

A porta de pedra para esta câmara tem uma fechadura nível 5 e tem uma armadilha de agulha envenenada nível 5. Abrir a porta, assim que destrancada, exige sucesso num teste de Potência com dificuldade 2.

Leia em voz alta: *A sala além da porta de pedra parece similar à câmara anterior, pois serve como uma câmara de depósito. Em vez de barris, centenas de barricas menores estão armazenadas aqui. Muitas das barricas e jarras estão esmagadas e quebradas, vazias do que já tiveram. Mas dúzias ainda estão intactas.*

Personagens curiosos que investiguem os recipientes encontram a maioria vazia. Contudo, alguns contêm resíduos e um pouco de energia mágica. A câmara contém algumas dúzias de barricas intactas. Quando uma for aberta, lance um d20 para determinar suas propriedades.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

01–05	A barrica explode em um raio imediato, causando 5 pontos de dano de fogo e de estilhaços.
06–08	A barrica contém um líquido de cheiro mentolado, um veneno de nível 5, se ingerido
09–14	A barrica contém um líquido de cheiro de morango, nenhum efeito quando ingerido
15–17	A barrica contém um líquido sem odor. O bebedor ganha +1 na Margem de Potência, Velocidade ou Intelecto por uma hora
18–20	A barrica contém um líquido com cheiro de café. O bebedor ganha +2 na Margem de Potência, Velocidade ou Intelecto por uma hora

9. EVANGELHO DE LOTAN

A porta de pedra para esta área está fechada, mas mostra sinais de ter sido forçada recentemente (e os sons de atividade são audíveis do outro lado). A porta está inscrita com o seguinte alerta:

NÃO ENTRE. NENHUM FEITO ALTAMENTE ESTIMADO É CELEBRADO AQUI. NADA DE VALOR ESTÁ AQUI. O QUE ESTÁ AQUI É PERIGOSO E REPULSIVO. ESTA MENSAGEM É UM AVISO SOBRE O PERIGO. O PERIGO É PARA SEU CORPO, SUA MENTE E SUA ALMA. NÃO ENTRE.

Leia em voz alta: *Esta câmara é iluminada por um globo de fogo que está pendurado sem apoios perto do teto. Duas estátuas de qefilim estão nos dois cantos do sul da câmara. Do outro lado da porta, na parede mais distante, um altar de pedra escura está situado em uma plataforma. Um estojo de pergaminho de ferro vermelho com um brilho leve está sobre o altar. Em um lugar de destaque em frente ao altar, um humano está no meio de um ritual. Quatro sark estão parados na sala, vendo o ritual ocorrer.*

O homem realizando o ritual é Tokmal, o Mestre (também conhecido como Tom Mallard). Se os PJs entrarem na sala, ele faz uma pausa em seu ritual para falar com eles (fazendo sinal para seus sark ficarem calmos, pelo menos por enquanto).

A verdade é que o Mestre terminou a parte principal do ritual. Ele só estava praticando variações das estrofes finais, esperando imaginar uma forma de estender o efeito de nulidade do ritual para os golens guardiões qefilim. Ele também espera que o ritual permita que ele remova o Evangelho de Lotan do altar com segurança. Normalmente, removê-lo afetaria todos na câmara com uma maldição de morte de nível 10.

FALANDO COM O MESTRE

Se os PJs ainda não ligaram os pontos do que está acontecendo, podem descobrir o que realmente ocorre através de alguns caminhos diferentes.

Uma forma é ao resgatar uma operativa que o Mestre manteve preso (uma agente secreta que também estava seguindo Mallard - talvez o Acervo tenha "esquecido" de mencioná-la, de forma conveniente, ou ela estava agindo por conta própria). Assim que o Mestre for derrotado ou fugir, os PJs encontram a Operativa Karol Blethers amarrada atrás do altar. Ela informa aos PJs o que descobriu.

O outro caminho é a abordagem mais clássica da qual muitos narcisistas são vítimas: o Mestre conta com desprezo os personagens sobre sua identidade, como ele manteve o Acervo no escuro durante anos sobre seu verdadeiro objetivo e o que ele realmente quer: extrair um dos Evangelhos de Lotan protegidos. Anteriormente, ele não conseguia pegá-lo, mesmo que tivesse descoberto sua localização, pois não sabia o ritual adequado para removê-lo com segurança do altar nesta câmara. Uma pessoa que o pegue seria afetado por uma maldição da morte.

Por que o Mestre quer o Evangelho de Lotan? Porque ele acredita que pode tirar o código quântico responsável pela criação anômala de Ardeyn. Tal código seria incrivelmente valioso para algumas facções em Ruk. Já tem alguns compradores em potencial esperando. Ele diz que representantes do Karum parecem preparados para pagar mais. (Ele não está interessado em ouvir como isso seria perigoso para a Terra.)

Se os PJs parecerem inclinados a continuarem a falar, o Mestre sugere que ele está disposto a dividir uma fração do que receber pela venda do Evangelho de Lotan se os PJs concordarem em ajudá-lo. Com ritual ou não, ele diz, no momento que o pergaminho sai do altar, os dois golens na câmara serão animados e matarão todos os ladrões presentes e, então, perseguirão os que fugirem.

LUTANDO CONTRA O MESTRE

Se os PJs forem contra ele, o Mestre revida. Ele ordena que seus sark ataquem e se junta a eles. Uma luta nesta câmara também desperta os golens animados, mesmo que o Evangelho permaneça intacto. Eles ficam animados e um pouco confusos, mas se concentram primeiro naqueles que

Além do código quântico latente, o Evangelho de Lotan pode fornecer quase tudo que o usuário tentar invocar, embora cada uso libere um ou mais demônios de Lotan. Se o Evangelho de Lotan for destruído, ele se refaz em algum lugar de Ardeyn, embora não sob a guarda de um "sistema de segurança" qefilim ancestral.

Sark, página 289

Golem, página 271

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

claramente parecem ladrões.

Se o Mestre começar a suspeitar que perderá a luta, ele pega o Evangelho de Lotan do altar. Quando ele faz isso, todos os golems que não estavam focados nele mudam seu foco para ele imediatamente. Na rodada seguinte, o Mestre arranca uma esfera de portal de uma bolsa em seu cinto, a joga no chão, e atravessa o portal. Antes que a esfera do portal se feche atrás dele, os PJ conseguem ter uma visão da recursão de Ruk.

Golens Animados: Os golens atacam os PJs, sark ou o Mestre indiscriminadamente, a menos que tenham uma evidência clara que os PJs não são os ladrões (neste caso, eles se limitam a atacar os sark e o Mestre). Se o Mestre for derrotado e o pergaminho for colocado de volta no altar (ou se nunca for perturbado), os golens voltam para suas posições. Se o Mestre fugir usando sua esfera portal, os golens ficam paralisados por alguns minutos antes de sair da área, como se tivessem uma nova missão.

TOKMAL, O MESTRE 5 (15)

Descrição: Um homem arrogante com poder de verdade. A imagem na página 390 é um retrato do Mestre comissionado por ele mesmo em Hazurrium e é uma boa representação.
Motivação: Poder e influência
Vitalidade: 20
Dano Causado: 5 pontos
Armadura: 1
Movimento: Curto
Combate: O Mestre pode atacar até dois inimigos em alcance curto de uma vez, fazendo um arco de eletricidade estalar entre eles, causando 5 pontos de dano a cada alvo. Como alternativa, ele pode fazer um ataque em alcance longo que causa 4 pontos de dano e também atordoa um alvo não nativo da recursão atual por uma rodada.
Ele também possui 3 cifras, todas de nível 3 (um curativo, um auxílio de meditação e um ampliador de Intelecto), sem mencionar uma esfera portal para uma fuga rápida.

Curativo, página 318
Auxílio de meditação, página 316
Ampliador de intelecto, página 316
Esfera portal, página 135

Interação: O Mestre é arrogante e vaidoso, mas não é tolo. Ele está disposto a negociar, mas apenas enquanto conseguir o que quer.
Uso: Se os PJs não impedirem nesta Aventura, ele pode se tornar um problema recorrente para eles, seja como o Mestre, como Tom Mallard na Terra ou como outras pessoas em outras recursões.
Pilhagem: As cifras descritas em Combate (a menos que ele as utilize), um artefato que fornece +1 de Armadura por uma hora por dia (teste de esgotamento de 1-3 no d20) e várias ferramentas.

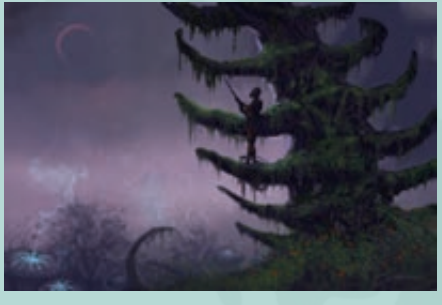
TERMINANDO A AVENTURA

No final da aventura, os PJs devem informar o Acervo, especificamente à Manners.

Se os PJs impediram que o Mestre levasse o Evangelho de Lotan para Ruk, o Acervo ficará extremamente feliz com eles. Cada personagem recebe uma recomendação e, talvez, outro privilégio especial. O Acervo trata os PJs como suas melhores novas aquisições — até terem motivos para acreditar no contrário.

Se os PJs falharem, Manners não ficará feliz, mas deixará os personagens um pouco fora de perigo, observando que, se não fosse por eles, ninguém teria imaginado o que Tom Mallard pretendia. O Acervo está desapontado, mas oferece aos PJs uma nova missão em outro lugar. Eles são aconselhados a esquecerem do Mestre. Outros agentes continuarão com este caso agora.

No último caso, a questão é se os PJs viram o suficiente de Ruk através da esfera portal para tentar seguir o Mestre, usando as regras de translação por ter uma aparência da recursão de destino. Se você quiser que os PJs persigam o Mestre, então eles irão. Se preferir passar para outra coisa, eles provavelmente deixarão de lado.



DESCREVENDO RUK

Quando os PJs têm uma visão de Ruk através do portal, o Mestre deve descrever o lugar sem dar o nome da recursão, uma vez que os PJs provavelmente não sabem o que estão vendo. Se estiver planejando enviá-los para Ruk no futuro, você pode descrever um lugar que ocasionalmente visitarão, para um sentido maior de construção do mundo e de narrativa.

Isso também pode ligar a missões no futuro envolvendo o Mestre (veja Terminando A Aventura, acima).

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CAPÍTULO 23

IDEIAS DE AVENTURAS

Estas "sementes" de aventuras dão ao Mestre ideias adicionais para envolver os PJs no mistério e na ação de The Strange. Embora não sejam aventura completas por si só, elas são projetadas para dar partida na criatividade do Mestre e mostrar o que é possível em uma campanha de The Strange.

SINGULARIDADE PARTE DOIS

Alguns membros de uma equipe de campo de recursão do Acervo foram encontrados mortos nos arredores de Newk, na recursão de Cataclismador. Só mais uma história de azar, certo? Errado. A equipe de campo estava monitorando uma infestação de baratas que supostamente incluía os kray. Se os kray estiverem invadindo a recursão de alguma forma, então as defesas que a Terra normalmente usa contra planetívoros podem estar falhando.

Envolvendo os PJs: Se os PJs estiverem trabalhando para o Acervo, eles são designados para a missão de localizar o resto da equipe de campo perdida. Se os PJs forem independentes, eles estão procurando um artefato em Cataclismador chamado malho da gravidade, que tem a reputação de ser eficaz tanto em Ardeyn como em Cataclismador (talvez precisem dele para abrir um cofre selado de uma antiga ruína qefilim).

Fator de Complicação: Os PJs encontram ou recebem uma guia chamada Indira Suresh. A guia tem as credenciais de uma operativa de boa reputação com o Acervo, mas é, de fato, uma agente dupla que é leal primeiramente ao Departamento de Recursão Estratégica (DRE).

Luta contra o "Chefe": Um enxame de baratas do Cataclismador sob o comando de uma barata do Cataclismador/kray drone híbrido mutante. Um dos servos barata usa o malho da gravidade. Se não for impedido, o híbrido kray/barata usará sua qualidade especial para começar a invadir outras recursões, ocasionalmente chegando à Terra.

SEGUNDA SEMENTE

O Departamento de Recursão Estratégica (DRE) enviou uma equipe de campo para uma série de recursões que haviam abrigado apocalipses zumbi. Classificadas como Ômegas Z, tais recursões operam sob a lei da Louca Ciência ou da Magia (zumbis normalmente não se levantam sob a Física Padrão). Contudo, a equipe de campo voltou com um coquetel único de amostras de vírus que manteve uma atividade residual na Terra. Isso funcionou tão bem quanto o esperado.

Envolvendo os PJs: Uma das grandes instalações de pesquisa do DRE é chamada de Castelo Um. A Castelo Um está localizada em uma recursão com um quilômetro e meio de largura, mas foi vedada (todos os portais de translação e impróprios de conexão foram

Newk, página 239
Cataclismador, página 238
Kray, página 277
Malho da gravidade, página 242
DRE, página 157

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Zumbi: nível 3, defesa de Velocidade como nível 2; vitalidade 12. Se um ataque reduzir a vitalidade de um zumbi a 0, isso só ocorre se o número obtido pelo ataque for par, caso contrário, a vitalidade do zumbi é reduzida para 1.

Mineiro de recursão, página 156

Nulificador de Frequência (Física Padrão): *Causa 20 pontos de dano a um objeto que o usuário possa ver em sua linha direta de visão, não importa até onde essa linha de visão chegue. Esgotamento: 1-4 em 1d20*

O nulificador de frequência é um daqueles artefatos raros que pode transladar.

destruídos) por causa de um "contágio Z" em seu interior. Centenas de pessoas vivas (uma desperta) ainda estão lá dentro e precisam ser salvas.

Fator de Complicação: Uma dupla de guardas do DRE enviada para ajudar os PJs foi tratada com a fórmula "Segunda Semente" e é convertida em zumbis no momento mais inoportuno para os personagens.

Luta contra o "Chefe": Uma multidão de zumbis no centro de uma instalação, liderada por um zumbi de nível 6 com a centelha, está tentando abrir um portal de volta para a Terra. Os PJs podem impedi-la a tempo?

NEGOCIANTE DE ARMAS

Zelda Goswmi, uma mineira de recursão nativa da Terra, descobriu um artefato no próprio Strange que ela chamou de "nulificador de frequência". O nulificador funciona na Terra sob a lei da Física Padrão e Zelda alega que alguém poderia usar engenharia reserva nele para criar uma arma mais devastadora que uma bomba nuclear. Ela vez contato com o Karum, oferecendo a eles uma chance de comprá-lo. Considerando como o Karum quer ver a Terra destruída, provavelmente dirão sim.

Envolvendo os PJs: A negociação acontecerá sob o disfarce de um baile de máscaras realizado pelo rico investidor de computadores Alex Terra, na cidade de Nova Iorque, EUA. Várias outras celebridades nacionais e internacionais do investimento também comparecerão. A missão dos PJs, caso eles a aceitem, é desmascarar Zelda ou o agente do Karum na multidão e estragar a negociação. Se possível, também devem recuperar o nulificador de frequência.

Fator de Complicação: Outros agentes de uma facção de Ruk também estão presentes, competindo pelo nulificador. Embora não queiram que o Karum fique com ele, também não querem que os PJs estraguem sua oportunidade de colocá-lo nas mãos "certas" (as deles, claro).

Luta contra o "Chefe": O agente do Karum é o próprio Alex Terra. Se for desmascarado, ele pegará o nulificador e fugirá através de um portal de translação para seu refúgio em Ruk.

SEM MOTORISTA

Com grande alarde, uma empresa de carros recém-formada, chamada Lancer Motors, ultrapassou o Google, a GM, a Toyota e outras entidades trabalhando em carros sem motoristas ao lançar sua "caixa de painel" Modelo I.C. (I.C. significa inteligência de condução). Milhares de unidades foram vendidas e, conforme anunciado, os carros nos quais foram instalados dirigem sozinhos com um simples comando de voz dos passageiros. O único problema é que, nas cidades onde as caixas de painel I.C. foram instaladas, a taxa de acidentes envolvendo pedestres e carros aumentou bastante.

Envolvendo os PJs: Um dos PJs (isso funciona melhor com um paradoxo, mas pode ser qualquer um com um bom conhecimento do Strange) é quase atropelado na rua por um carro sem motorista. O PJ tem a sensação marcante que algo do Strange estava influenciando o carro. Se os personagens investigarem, descobrirão que as frotas itinerantes de carros I.C. estão atropelando todos os indivíduos despertos que conseguirem sentir e, aparentemente, os veículos podem sentir pessoas despertas a quilômetros.

Fator de Complicação: As caixas de painel I.C. são as formas transladadas de sacrossantos prisioneiros (nativos da recursão Cemitério do Deus Máquina) forçados em uma nova forma na Terra e escravizados para a vontade da programação da Lancer Motors.

Luta contra o "Chefe": A Lancer Motors é uma frente corporativa para uma inteligência controladora da "opressão desperta", um autômato tique-taque maligno de nível 6 chamado Tom Sawhand.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

PARTE 8: APÊNDICES

APÊNDICE A: RECURSOS 402
APÊNDICE B: FINANCIADORES DO CATARSE 403
GLOSSÁRIO 409
ÍNDICE 410
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM PASSO · A · PASSO 412
FICHAS DE PERSONAGEM DE THE STRANGE 414

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

APÊNDICE A: RECURSOS

Enquanto escrevíamos The Strange, fomos influenciados por incontáveis coisas e conseguimos colocar apenas algumas aqui. Nossa pesquisa da ciência base de The Strange foi principalmente feita através de fontes online, mas qualquer um interessado em procurar sobre energia escura, inflação e a questão dos humanos estarem sozinhos no universo encontrará muitos materiais impressos para fazer sua mente viajar.

Além da inspiração que as maiores questões no caminho da ciência podem fornecer, a ficção em todas as suas formas - romances, programas de TV, filmes, quadrinhos — teve uma parte na criação do The Strange. Embora essas fontes tenham contribuído em um ponto ou outro no livro básico, queremos principalmente compartilhá-las com você para que possa ser inspirado da mesma forma. Você nunca sabe como uma história, cena ou reação de personagem específica o atingirá. Mas quando acontece e você se encontra pensando "Uau, isso é demais", então provavelmente encontrou algo que vale a pena para seu próprio jogo de The Strange.

FICÇÃO

2001: Uma Odisseia no Espaço, Arthur C. Clarke
2010: Uma Odisseia no Espaço 2, Arthur C. Clarke
The Authority (série de quadrinhos), Warren Ellis e Bryan Hitch
A série As Crônicas de Âmbar, Roger Zelazny
City at the End of Time, Greg Bear
A série do *Campeão Eterno*, Michael Moorcock
Daemon, Daniel Suarez
Dust, Elizabeth Bear
The Incredible Umbrella, Marvin Kaye
The Long Earth, Terry Pratchett e Stephen Baxter
A trilogia *Manifold*, Stephen Baxter
Perdido em Marte, Andy Weir
Neptune's Brood, Charles Stross
O Número do Monstro, Robert Heinlein
A série *Peter Grant*, Ben Aaronovitch
Songs of Earth and Power, Greg Bear
Soon I Will Be Invincible, Austin Grossman
Surface Detail, Iain M. Banks
Three Parts Dead, Max Gladstone
A série *Well World*, Jack L. Chalker
A série *World of Tiers*, Philip Jose Farmer

NÃO FICÇÃO

De Que é Feito o Universo?, Richard Panek
Podcast *Big Picture Science*
From Eternity to Here: The Quest for the Ultimate Theory of Time, Sean Carroll
O Universo Inflacionário, Alan Guth
Podcast *Planetary Radio*
Podcast *Science Friday*
Podcast *This Week in Science*
Wikipedia

FILMES E TELEVISÃO

2001: Uma Odisseia no Espaço
2010: O Ano em que Faremos Contato
Chuck (série)
Cosmos (série)
Eureka (série)
Fronteiras (série)
A Origem
The Killing — Além de um Crime (série)
Matrix
A Vida em Preto e Branco
Sherlock (série)
Sobrenatural (série)
13º Andar
Tron: O Legado

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

APÊNDICE B: FINANCIADORES DO CATARSE

Adriano Anjos de Jesus
Aécio Benício Fernandes
Alan Almeida Mc Comb
Alberto Massoco Ticianelli
Alessandro da Silva Fonseca
Alex Angelo
Alex Sentinaro
Alexandre Kawanishi
Alexandre Rocha Amaral
Aléxis González
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alon Lucas Torres dos Santos
Amauri Silva Lima Filho
Ana Paula Cunha Almeida
Anderson Almeida de Souza
Anderson de Almeida
André Danelon
Ariel Nogueira Vovchenco Júnior
Arthur Pinto de Andrade
Arthur Teixeira Ferreira
Bergson Ferreira do Bonfim
Bernardo Barreto de Abreu
Bruna Romaioli Gonzales
Bruno Cobbi Silva
Bruno Eron Magalhães de Souza
Bruno Franco
Bruno Guedão
Bruno Macedo
Bruno Müller
Bruno Ravardiere de Oliveira Gonçalves
Bruno Sakai Costa
Bruno Vassalo da Silva
Caio Lyra
Caio Victor Fernandes de Oliveira
Calvin Semião Domingues
Carlo Alexandre Lima de Faria
Carlos Alberto Gomes da Silva Filho
Carlos Frederico Ferreira do Monte Veiga
Cássio Fernandes
Cedrick Wasik
Cenies
Cesar Augusto Sousa Silva
Cesar Questor
Claudia Maria Urbano da Cruz
Claudio Faria Marques
Claudio Fernandes
Claudio Torcato
Cristiane Lopes de Oliveira Alves

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Cristiano “Leishmaniose” DeLira
Cristiano Alexandre Moretti Cubas
Daniel Diniz Buto
Daniel Maioni Araújo de Assis
Daniel Mendes Corrêa Victor
Danielle Reis
Davi da Silva Almeida Saraiva
Davi Nóbrega
David Zanette
Demian Machado Walendorff
Derek Scheifler Moreira
Dilson Ferreira Leite de Arruda
Diogo Nicolas Moreira Teixeira
Douglas Figueiredo
Edney ‘InterNey’ Souza
Eduardo Fernandes
Eduardo Vancsek A. Dornelas
Elvys Benayon
Enéias Tavares
Erick Willian Ayres
Ernesto Ferreira Galli
Evandro Bertol
Evelin Iensem
Fabiano de Jesus da Silva
Fábio Emilio Costa
Fabio Lopes Ribeiro
Fábio Silva
Felipe Barcelos Monaiar
Felipe Camargos
Felipe Eduardo de Barros
Felipe Malandrin
Felipo Bellini
Fellipe Denser leite da Silva

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Fernando “Rardlock” Sousa
Fernando Cerveira
Fernando Henriques Cravo Pires
Fernando Portes
Filipe “Angelus” Ragazzi
Flávio Martins de Araújo
Franciolli da Silva Dantas de Araujo
Francis Diego Duarte Almeida
Gabriel Costa
Gabriel da Silva Pessine
Gabriel Estevão Garcia
Gabriel Martins Iricevolto
Geovani Meneguzzi
Germano Pilar Ribeiro
Gilvan José Gouvea
Glauco Batista Pereira
Guilherme Bei Vieira
Guilherme Duarte Andrade
Gustavo “Mithophir” Meilus
Gustavo Borges
Gustavo Tenório Pinheiro
Hades Oneiroi
Helder Lavigne
Helio Franco Gehring Junior
helio horacio gorgonio de alcantara
Helio Rodrigues Machado Neto
Henrique Fonseca
Hiran Haun
Hugo Rebonato
Ighor Fonseca Mello

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Igor Brum
Igor Henrique Moura
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Veiverberg
Jean Felipe da Silva
Jean Servolo dos santos
Jefferson Breno Lomenha Pereira
Jefferson Guerreiro
Jhonnatan Cebidanes
João Douglas Moção de Oliveira
João Paulo do Couto Gomes
João Paulo Gonçales
João Victor
João Victor Burgos Fernandes
Joffison Da Silva Magalhães
Jonas Matheus Sardena Peres
Jonata Rubio Sodre
Jorge dos Santos Valpaços
José Carlos Engel
José Lucas Malosti Teodoro Rodrigues
José Ricardo Kramm
José Roberto Zanchetta
José Ruggiero Netto
Josias Barros Costa
Juliano de Miranda
Julio Cezar Silva Carvalho de Toledo
Kauê Ferro Alves Rodrigues
Kevin Talarico
Kingdom Livraria LTDA ME
Kirlian Vellarins Feijó Silvestre
Laíse Lima do Prado
Lauro de Souza Monteiro
Leandro dos Santos Pedroso

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Leandro Fernandes Caruso
Leandro Wilwert
Leonam JM
Leonardo Alvarez Franco
Leonardo Alvarez Justi e Silva
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Cecchettini
Leonardo Dias
Leonardo Emanuel de Oliveira Costa
Leonardo Luiz F. dos Santos
Leonardo Marcelino Vieira
Leonardo Sena Rodrigues
Linduarte Leitão de Medeiros Brito
Livia von Sucro
Luan Ferreira Maurer
Lucas de Azevedo Vaccari Simão
Lucas Fortunato Rêgo de Medeiros
Lucas Lopes Moreira
Luciano Marques Viana
Luis Dante
Luis Felipe Fernandes Freire
Luís Guilherme Bonafé Gaspar Ruas
Luiz Agostinho
Luiz Cláudio da Mata
Luiz Otavio
Lyonn Jarrie Valladares Mirandela dos Santos
Marcelo Drudi
Marcelo Jasinski
Marcelo Lacerda de Góes Telles
Marcelo Lopes de Queiroga
Marcelo Soares
Marcos Antonio Gomes daSIlva Junior
Marcus Vinícius Kleiman
Maxwell Araujo Santiago Tavares
Michel
Mike Ewerton Alves Jorge
Moises Roberto de Araujo Mota
Murillo Odani de Oliveira
Murilo Timoteo
Ofidio Nogueira
Orlando Augusto Lima de Siqueira
Paula Tiemi Hashizume
Paulo Doreste
Paulo Duarte
Paulo Henrique Batista Pereira
Paulo Henrique Dihl
Paulo Henrique Mesquita de Oliveira
Paulo Ramon Nogueira de Freitas
Paulo Ramos
Pedro Alves Machado
Pedro Henrique Lbr Bessa
Pedro Lyra Matoso
Pedro Sasso
Pedro Sávio Salazar
Pensamento Coletivo
Rafael Andrade Cavalaro
Rafael Balbi
Rafael Cruz
Rafael da SIlva Moreira
Rafael Delgado Sanches
Rafael Marques Ventura
Rafael Pinheiro de Sousa
Rafael Silveira
Rafael Ujimori
Ramon Mineiro
Raul Santiago

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

Renan Queiroz
Renato Yugiro Saiki
Ricardo Bruno Noé Ferreira
RicardoEthik
Robert Reis
Roberto Carlos da Silva Belgoni
Rodrigo Aparecido de Toledo
Rodrigo Charles O. Cardoso
Rodrigo Jonck do Amaral
Rodrigo Lemão Souza
Rodrigo Nascimento Lobo dos Santos
Rodrigo Oliveira dos Santos
Romullo Assis dos Santos
Samuel Loni Hauly
Sayuri Grillo
Tarcísio da Costa Batista Rosa
Theo Ribeiro de Barros
Theodoro Mota Cordeiro
Thiago Henrique Guedes
Thiago Lucas da Silva
Thiago Rosa Moreira
Thiago Sinhor de Barros
Thiago Souto Queiroz
Thomas Cogo Pires
Tiago Nolasco
Tiago Panaro de Oliveira
Torre de Marfim
Victor Lopes
Victor Portazio
Victor Vinicius Rego de Souza
Vinicius Linhares Lunguinho
Vinicius Viterbo Brandão
Vitor Renze
Viviane Lopes da Costa
Wagner Santos
Wallas Pereira Novo
Walter Cordova Souza
Yan Elias de Pontes Galvão

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

GLOSSÁRIO

Acervo, o: Uma organização na Terra que conhece o Strange e suas recursões, com ligações em Ardeyn.

Artefato: Um dispositivo maior com poderes além do normal que tipicamente podem ser usados mais de uma vez para produzir o mesmo resultado.

Aventura: Uma única parte de uma campanha, com um começo e um fim.

Baixios da Terra: A área do Strange próxima da Terra e que foi identificada como tendo propriedades únicas, não encontradas em outros locais.

Cabala Silenciosa, a: Uma organização na Terra cujos membros conhecem o Strange e suas recursões, com ligações em Ruk.

Campanha: É uma série de sessões ligadas a uma história abrangente (ou histórias conectadas) com os mesmos personagens.

Canção Global, a: Uma rede de dados biológicos que "canta" através de cada célula de todos os tecidos desenvolvidos em Ruk. A Canção Global armazena as informações e permite a comunicação em longa distância. Alguns acreditam que ela tem um tipo de consciência própria.

Caosfera: Veja Strange, o.

Centelha, a: O toque de consciência e autopercepção que pode (mas nem sempre) ocorrer em seres nativos de uma recursão. A centelha costuma se espalhar de forma viral quando ocorre.

Cifra: Um fragmento auto-contido do "código divino" tirado do Strange que cria um efeito único em uma área limitada, geralmente um efeito que pode quebrar as regras de uma recursão ou as leis naturais de um mundo primário. Uma cifra se translada de forma confiável entre as recursões e até mesmo na Terra.

Código Verdadeiro, o: A sequência genética original da raça nativa de Ruk, agora perdida. Cientistas de Ruk buscam frequentemente fragmentos do Código Verdadeiro.

Criador, o: Uma entidade divina que criou Ardeyn como uma prisão para o deus maligno Lotan. Carter Morrison, criador do jogo eletrônico Ardeyn, ficou preso por um tempo ao Criador, embora tanto o Criador quanto Carter "Strange" estejam aparentemente mortos.

Criatura: Qualquer coisa que possa agir no jogo.

Descritor de Personagem: Define seu personagem.

Desperto: Uma conexão única com o Strange que dá aos PJs uma parte duas suas habilidades de tipo.

Dificuldade: A facilidade ou dificuldade de uma tarefa específica, conforme determinada pelo Mestre (em uma escala de 1 a 10).

Energia Escura: Aproximadamente 70% do universo é feito de energia escura. Ela permeia o cosmo e está acelerando a expansão do universo em um ritmo sempre crescente. É o que os cientistas que não são despertos ou que permaneçam inconscientes da verdade chamam de Strange.

Equipe: Um grupo de personagens de jogador (e talvez alguns PNJs aliados). Esforço: Uma estatística que pode ser empregada para reduzir a dificuldade de uma tarefa.

Estatísticas: As características que definem um personagem jogador, divididas em Potência, Intelecto e Velocidade.

Foco de Personagem: O que o seu personagem faz melhor.

Grau: Uma medida do poder, da dureza e da habilidade de um personagem. Intelecto: Essa estatística determina a sagacidade, erudição e simpatia do seu personagem.

Intromissão do Mestre: Uma mecânica de jogo que permite que o Mestre altere levemente os eventos no jogo para o bem da história.

Jogador: Os jogadores que interpretam os personagens no jogo.

Manobras: Uma habilidade específica dos vetores.

Marcador de Dano: Um sistema para acompanhar a vitalidade de um PJ. Ele tem quatro estágios: sadio, enfraquecido, debilitado e morto.

Margem: Uma estatística que reduz o custo do uso de pontos da sua Reserva.

Mestre: O jogador que não interpreta um personagem mas, em vez disso, oriente o fluxo da história (e interpreta todos os PNJs).

Mineiro de Recursão: Um termo depreciativo que alguns grupos (incluindo o Acervo) usam para recursores, especialmente aqueles que transladam cifras para a Terra.

Número-Alvo: O número que você tenta obter em um teste, baseado na dificuldade da tarefa. O número-alvo é sempre igual a três vezes a dificuldade da tarefa.

Paradoxo: Um tipo de personagem em The Strange que quebra as leis da realidade, seja usando a ciência, o poder da mente, magias ou algo parecido. Personagem Jogador (PJ): Um personagem interpretado por um jogador. Pense neles como os personagens principais na história.

Personagem: Qualquer coisa que possa agir no jogo. Inclui PJs e PNJs humanos, assim como criaturas, alienígenas,mutantes, autômatos e plantas animadas.

Personagens Não Jogáveis (PNJ): Um personagem interpretado pelo Mestre. Pense em PNJs como os personagens menores na história ou como os vilões ou oponentes.

Planetívoro: Uma entidade voraz do Strange que procura mundos primários no universo de matéria normal para consumir para suas próprias necessidades (tirando ou matando as vidas nesses mundos no processo).

Pontos de Experiência (XP): Concedidos durante o jogo por descobertas e intromissões do Mestre. Podem ser usados para várias coisas, incluindo a compra de benefícios para os personagens.

Potência: Uma estatística que define a força e a durabilidade do seu personagem. Qefilim: Uma raça mortal em Ardeyn, descendente de seres angelicais, que originalmente servia a uma das sete Encarnações do Criador, mas que agora são agente livres.

Recursão: Um universo auto-contido no Strange, não importa se é grande ou pequeno, que tem seu conjunto único de leis que governam a realidade interior.

Recursor: Alguém que deixa a Terra para explorar recursões e o Strange.

Reserva de Estatística: A medida mais básica das suas estatísticas de Potência, Intelecto e Velocidade.

Reviravolta: Uma habilidade específica dos tecedores.

Revisão: Uma habilidade específica dos paradoxos.

Semear uma Recursão: O processo no qual uma recursão nova é criada no Strange. Os métodos variam, mas os PJs que tentam isso geralmente trabalham juntos, como um grupo.

Sessão: Uma única experiência de jogo, geralmente durando algumas horas.

Sistema Cypher: O sistema de jogo de The Strange.

Strange, o: Uma rede de dados alienígena composta pelo o que os cientistas da Terra chamaram de "energia escura", que está fora do que conhecemos. Também conhecido como Caosfera.

Stranger: Uma criatura do Strange (ou, com mais frequência, de uma recursão) que chega à Terra.

Tecedor: Um tipo de personagem em The Strange que tecem contos, mentiras ou uma versão da verdade que faça os outros verem as coisas de uma forma totalmente nova.

Teste de Recuperação: Um teste com um d6 permite recuperar pontos em uma ou mais de suas Reservas.

Tipo de Personagem: O núcleo do seu personagem, similar a uma classe. Os três tipos são vetor, paradoxo e tecedor.

Translação: O processo de mover entre a Terra e uma recursão, ou entre recursões. Recursores geralmente dizem que transladam "para cima" até a Terra se vierem de uma recursão ou do Strange, ou "para baixo" para uma recursão se vierem da Terra.

Velocidade: Uma estatística que descreve a rapidez e coordenação física do seu personagem.

Vetor: Um tipo de personagem em The Strange que usa a força persistente para alcançar objetivos e superar problemas.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ÍNDICE

221B Baker Street 253
Abraça a Ascendência Qefilim 51
Ação 104
ação cooperativa 118
acelerando uma translação 126
Acervo, o 148
Aclimatação 135
Adagas Solitárias 182
agente (PNJ) 302
Alcance 13
Alienação 216
Alto Comando da Cabala Silenciosa 199
Andarilhos do Penhasco 181
anel do portal 231
anel do voo do dragão 187
Angiófago 258
Animicomante 71
anoética (cifra) 311
Ardeyn 160
arma da alma 187
arma da ruína espiritual 187
Arma Língua de Dragão 187
arma rúnica do ataque 187
arma rúnica do sangue 187
Armadura 86
armadura de batalha 242
Armas 86
Armonauta 66
arnês de translação 159
asa fractal 231
Asas laminadas 79
asas do sol 187
Atraente 45
atributos das recursões 136
avanço de personagem 124
bainha da alma 188
Baixios da Terra 214
barata do Cataclismador 259
Bastão de Ferro 167
Batalhão Livre 287
bioimplante companheiro 209
Boa Terra 250
Bônus 13
broto de metabolismo 209
broto de perícia 209
Cabala Silenciosa, a 194
Caídos 235
cajado rúnico (ashur) 188
Câmara da Noite 183
Caminho dos Mortos 167
Canaliza o Fogo Pecaminoso 54
Canção Global, 192
Caosfera, a 8
capa da sombra 188
Carrega uma Aljava 56
Casa das Engrenagens 226
Casa de Kubbarum 203
Cascata da Hidra 173
casulo de recursão 209
Cataclismador 238
Catarata do Mundo 174
Cavaleiros do Cervo 171
Cemitério do Deus Máquina 244
centelha, a 22
Central, a 195
Cético 45
chave de recursão 130
chave do mundo 159
Cicatriz Vermelha 224
Cidade Sombria 202
Cidadela do Tormento 176
Cidadela Hazurrium 166
Cifra 310
Cinticus Z 307
Circuito Luminoso 223
Círculo da Liberdade 154
círculo da tempestade de Calandria 171
Código Verdadeiro, o 192
comandante (PNJ) 304
combatente veneno 260
combatentes de kray 175
Comerciantes da Estrada de Ferro 181
componente Aleph 148
comunais da Canção Global 198
Conduz Experimentos de Ciência Maluca 57
Confinamento 251
Consultório, o 200
Contagem do tempo 103
Coro Unificado, o 194
Corte da Moeda 163
Corte do Sono 184
Crepúsculo 249
Criador, o 160
criminoso (PNJ) 304
Crisálida 79
custo inicial 102
Dano 106
Debilitado 108
Defesa 115
demônio de Lotan 263
Departamento de Recursão Estratégica (DRE) 157
desconstrutor qinod 262
Deserto de Vidro 176
Desperta um Perigoso Talento Psíquico 236
Desperto 22
Desvenda Mistérios 59
devorador de cifra 264
Dificuldade 97
dificuldade da tarefa 98
dimensão de bolso 142
disco de interface 231
Distância 102
Dlamma 265
Doença 109
Domo do Campeão 174
Domo do Esplendor 235
Dragão 266
Dran 205
efeito maior 101
efeito menor 101
Elemento Primário 201
elmo de comando de combatente veneno 210
Embaixada de Setembro 180
Embaixada de Uentaru 229
Empenho 228
Empunha Duas Armas ao Mesmo Tempo 59
Encontro 104
Enfraquecido 108
Enigmalito 210
Entretém 60
enxerto de arma 210
enxerto de gavinha 211
equipamentos 85
Era Mitológica 162
Escolho 178
escravagistas 180
esfera portal 135
Esforço 17
espada vorpal 254
especializado 20
Esperto 46
espiral violeta 219
espiralantes 156
espírito da fúria 267
esquife do caos (artefato) 232
esquife do caos 175
Estradas do Lamento 183
Estranho (descritor) 46
Estrela Desgarrada 229
Exceção 32
executor esclerita 299
Exótica (lei) 137
Explora o Sistema 62
Exploradores da Lua Sombria 167
facilitando uma translação 127
faraó da energia escura 268
Faz Milagres 63
Fenda do Grito 184
Fenda Sark 170
Física Padrão (lei) 136
Física Subpadrão (lei) 137
floresta cinza 194
foco arrastável 52
fogo pecaminoso 54
Fortaleza de Megeddon 179
Fortaleza dos Favores 206
Forte 47
fuga de translação 127
Fundação Fronteira Inexplicável 158
Fundamento 214
Furtivo 47
Gatt 208
Gigante 269
Gnatostomo 270
Golem 271
Gracioso 48
grimório de Dreadimos Felthane 188
grimório do mago do âmbar 189
guarda (PNJ) 303
Habita na Pedra 64
Harmonious 196
Hidra 272
hierarca da Caosfera 273
homúnculo verde 274
homúnculo vermelho 275
Icos Directrix 226
Igreja da Encarnação 197
Impetuoso 48
Inaptidão 46
Inferno Congelado 251
Infiltra 65
infusor de equilíbrio 232
iniciando uma translação 125
Iniciativa 104
Iniciativa de Erradicação da Terra 202
Innsmouth 253
insígnia de feromônio 211
Integra Armamento 66
Intelecto 16
Inteligente 48
intromissão do Mestre 121
Investidura 140
Jaguadarte 276
jarra da fartura 392
Jir 206
juiz umbroso 288
Juvanom 172
Karum, o 200
Kolum 204
kray drone 277
kray mãe da ninhada 222
kray rápido 277
Kro 243
kro caçador 279
Kryzoreth 180
Kuambis 176
Lambent 240
lâmina dupla shamshir 189
Lança Strange 189
lei (das recursões) 136
Leitura da Mente 34
Lidera 67
Liderança do Karum 202
Língua do Criador 164
lobo umbroso 280

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

ÍNDICE

Longa Viagem 181
Lotan, o Pecador 162
Louca Ciência (lei) 137
Lucious 167
Luz Mítica 163
macaco alado 281
Máfia do Bico 243
Magia (lei) 137
Malathamashawi 227
malho da gravidade 242
Mandariel 174
Mandíbula de Baldran 222
manoplas de interface 232
Máquina, a 229
manobra (habilidade) 25
maravilhoso pó da vida 254
marcador de dano 108
Margem 17
Marhaban 174
Marroide 282
máscara de Oceanus 189
Mata Dragões 69
Mediana 252
Megeddon 179
melhoria da recursão 143
Mercado Cintilante 243
mineiro de recursão 156
Miriande (facção) 198
miriande veterano 283
miriande voluntário 283
missão de gênese 138
moeda do corvo 243
Monitor 285
Monóculo do monitor 189
Montanhas Ahlan 177
Montanhas Nammu 168
Monte Merid 168
Morto 108
motor de movimento perpétuo 159
Muk 205
mundo primário 22
Mutantes 240
Navegação Jagger 172
Navegação na Caosfera 215
Nébula de Kray 222
Necronomicon 254
nesga esclerita 298
Newk 239
Nexo 139
Nezerek 286
Noite do Átomo 234
Núcleo do Coração 186
número-alvo 10
Oceanus 172
Ocultista (cifra) 311
Olho do Dragão 189
Olho Reluzente 223
Onomasticon 206
Oponentes Borboleta 155
Oráculo de Ardeyn 170
orador dos dragões 178
Orbe dos Mundos 221
Ordem do Orbe 221
Organímero 194
Outono, o 165
Oz 253
Pacificadores 167
País das Maravilhas 253
Palácio de Rubi 174
Paradoxo 31
Paradoxo de Fermi 220
contadores de histórias 247
Pastoreia os Mortos 70
Patrulheiros da Apótema 224
pele de planetívoro 232
perícias 21
Periferia 205
Perspicaz 49
pílulas do desejo celebradas do Dr. Nikidik 254
pirata de vidro 176
planetívoro 8
Ohunkakan 246
pó braquistócrono 219
pó espiral 156
poças espirituais 185
pontos de experiência (XP): 121
portal de recursão 134
portal de translação 134
portal impróprio 135
Porto Jayeed 174
Porto Talaat 172
Potência 16
Pratica Feitiçaria da Alma 72
prêmios Bolsa Morrison 148
Primeira Protetora Navar 167
prisma do oitavo raio 254
Processa Informações 73
Procura Confusão 74
Professor Moriarty 307
Projeto Forma Verdadeira 197
Projeto Redescoberta 198
Projeto Setembro 155
Projeto Supersoldado 158
proteção espiritual 189
Psionismo (lei) 137
qefilim (PNJ) 287
Qefilim 163
Queda do Strange 164
Rainha, a 167
Rainhado de Hazurrium 166
Realtopia 157
recursão 134
Recurso 99
recursor (PNJ) 305
recursor 22
Regenera Tecidos 75
repetir uma tarefa 102
reprodutores 77
Reproduz 76
Reserva (estatísticas) 16
Reserva de estatística 16
Reserva de Intelecto 16
Reserva de Potência 16
Reserva de Velocidade 16
Resistente 49
Ressonância 214
reviravolta (habilidade) 38
revisão 31
Rodadas 104
Ruk 190
sacrossanto 246
Sadio 108
Sala Púrpura 183
Salões de Adaman 183
sark 289
Se Adapta a Qualquer Ambiente 78
Se Transforma 78
Selvas de Mastros 194
Sem-alma 290
semente de realidade 218
semente entrópica 219
Sementes estelares 158
Sete Encarnações 162
Sete Regras de Ardeyn 162
Sete Sentinelas 170
Sétimo Sentinela 182
Shalmarn 169
Shoggoth 291
Shome 205
Singularidade Qinod 208
Singularitana 251
Sirrush 292
Sombrio 293
Sortudo 49
Strange, o (local) 212
surfe fractal 215
Suspensão 129
Syrengarii 167
Tábua Rasa 158
Talwar 90
tecedor 38
técnico (PNJ) 306
Telenbar 170
Tem Licença para Carregar 80
tempestades gliais 195
tempo de translação 125
terminal da comunhão 246
terminal de rede menor 232
Terra 147
Terras do Dia 165
Terras Fronteiriças 178
testador qinod 261
teste de defesa 115
teste de recuperação 108
teste de translação 126
testes especiais 101
thonik 295
Toca do Corvo 242
tormento, o 177
torre de recrutamento dos Patrulheiros da Apótema 206
Trabalha Disfarçado 81
Translação 125
Translada (foco) 82
Traidor, o 178
Traje liso 93
transe de translação 126
travas de Jir 207
travessa da comunhão do Código Verdadeiro 209
Treinado 20
trilhos de Jir 207
tunelador de fundamento 233
umbilical 93
Urânia 157
Utrículo 296
Variocárion 297
Vastidões Partidas 194
Vastidões Verdes 170
Vaxt 298
vazamento ficcional 134
Veículo aéreo 211
Velha Marte 253
Velocidade 16
Veloz 50
veneno 109
verde 300
Veritex, o 204
verme de esporos 301
Vetor 25
viagem pelo Strange 214
vidro de Leng 254
Vive nos Ermos 83
vórtice fractal 136
Vun 208
Xyz'pln 226
Zal 194
Zigurate do Girassol 169
Zona Branca 180

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM PASSO · A · PASSO

Siga estes passos para criar seu personagem para O Estranho.

1 PREPARE · SE

Se estiver usando as fichas de personagem no final deste livro, faça uma impressão frente e verso da ficha de personagem principal (páginas 414 e 415) para criar seu personagem em seu mundo natal (que provavelmente será a Terra).

No topo da ficha, você verá o lugar para escrever o nome, descritor, tipo, foco e mundo inicial ou recursão do seu personagem. Embaixo disso, terá um lugar para todas as suas estatísticas, perícias, habilidades e equipamentos. No verso da ficha, você verá um lugar para o antecedente, imagem, observações e registro do avanço do personagem.

2 ESCOLHA O DESCRITOR, TIPO E FOCO DO PERSONAGEM

Começando do início da ficha, registre o nome do personagem, seu descritor, tipo e foco para completar a sentença.

Por exemplo, digamos que eu seja um vetor Atraente que Conduz Experimentos de Ciência Maluca na Terra.

3 PREENCHA SUAS RESERVAS DE ESTATÍSTICAS, DETERMINADAS PELO SEU TIPO

Primeiro, dê uma boa olhada no seu tipo, pois é lá que você encontra os valores iniciais das suas Reservas. Coloque esses valores na Reserva de Potência, Velocidade e Intelecto.

Para meu vetor, meus valores iniciais são Potência 10, Velocidade 10 e Intelecto 8, mais 6 pontos adicionais para dividir entre as Reservas. Vou adiciona 3 pontos em Potência, 1 em Velocidade e 2 em Intelecto, para o total de: Potência 13, Velocidade 11 e Intelecto 10.

Seu descritor também pode aumentar suas Reservas. Sinta-se à vontade para verificar seu descritor para ver se recebe pontos adicionais e, caso receba, coloque-os na Reserva apropriada.

Meu descritor, Atraente, me dá +2 para minha Reserva de Intelecto. Isso aumenta os valores iniciais dos meus atributos para Potência 13, Velocidade 11 e Intelecto 12.

4 PREENCHA SUAS MARGENS DE ESTATÍSTICAS, DETERMINADAS PELO SEU TIPO

Meu vetor tem Margem de Potência 1, Margem de Velocidade 1 e Margem de Intelecto 0.

5 ESCREVA AS ESTATÍSTICAS ADICIONAIS E HABILIDADES, DETERMINADAS PELO SEU TIPO

Escreva os Esforços, perícias e limites de cifras, assim como as habilidades especiais fornecidas pelo seu tipo. Elas incluem manobras, revisões e reviravoltas. Certifique-se de escrever o custo (se houver) das habilidades especiais e se você é treinado (T) ou especializado (E) em uma perícia.

Meu vetor tem Esforço 1 e limite de cifras 2.

Em Perícias, anotarei que sou treinado em Defesa de velocidade quando não estou usando armadura. Também sou treinado em duas perícias da minha escolha. Escolherei saltar e correr. Tudo isso será listado nas perícias sob Velocidade e vou marcar o T para mostrar que sou treinado (não especializado) nelas.

Em Habilidades Especiais, escreverei que tenho Prática com Todas as Armas Todos os PJs também podem transladar como uma habilidade especial. Como vetor, sou mais eficiente ao facilitar uma translação.

Como vetor, também posso escolher duas manobras, então escolherei Bater e Pés Ligeiros.

6 ESCREVA AS ESTATÍSTICAS ADICIONAIS E HABILIDADES, DETERMINADAS PELO SEU DESCRITOR E FOCO

Se ainda não tiver somado os pontos adicionais do seu descritor e do seu foco em suas Reservas iniciais, faça isso agora. Adicione, também, as perícias e equipamentos adicionais do seu descritor e do seu foco.

Ser Atraente significa que sou treinado em interações sociais agradáveis e em resistir à persuasão e sedução. Vou listá-las como perícias treinadas sob Intelecto.

Também vou adicionar meu foco, Conduz Experimentos de Ciência Maluca, o que significa que sou treinado em uma área de conhecimento científico específico à minha escolha. Vou adicionar química às minhas perícias, sob Intelecto.

A maioria dos focos também dá uma habilidade especial. Sinta-se à vontade para usar o seu foco agora e adicionar as habilidades especiais.

Meu foco, Conduz Experimentos de Ciência Maluca, me dá uma habilidade especial chamada Análise Laboratorial.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

7 ESCOLHA SEUS PERTENCES, DETERMINADOS PELO SEU TIPO

Os pertences com os quais você começa o jogo são determinados pelo seu tipo e incluem armas, armaduras, pacotes e outros equipamentos. Se você usar armadura ou tiver uma habilidade especial que forneça Armadura, anote o valor total da sua Armadura no espaço fornecido.

Veja se seu descritor fornece pertences adicionais, como equipamentos ou dinheiro extra.

Meu foco me permite começar o jogo com roupas de rua, um kit de ciências de campo, ferramentas leves, um canivete, um smartphone e $2.000.

8 LISTE SEUS ATAQUES

Os ataques são baseados em suas armas escolhidas e em suas manobras, revisões e reviravoltas.

Meu foco não inclui uma arma, então vou perguntar ao Mestre se posso gastar parte do meu dinheiro para comprar uma pistola média por $700,00. Depois, posso listar essa arma, que causa 4 pontos de dano.

9 ADICIONE SUAS CIFRAS INICIAIS

O Mestre informará suas cifras iniciais, se houver.

10 INCLUA O SEU ANTECEDENTE

Os aspectos do seu personagem podem ajudar a definir o seu antecedente. Seu tipo dá algumas informações gerais sobre sua experiência no mundo e sociedade, seu descritor dá uma ligação inicial com a sua primeira aventura e seu foco dá uma conexão com outros PJs. Você pode listá-las no verso da sua ficha de personagem.

Para minha ligação com a primeira aventura (descritor), vou dizer que me envolvi por puro acaso. Para meu vínculo com outro PJ (foco), vou conversar com um dos outros jogadores e vamos decidir que ele me pediu para projetar uma arma que pudesse atirar através de paredes.

11 DURANTE O JOGO, ANOTE O MARCADOR DE DANO, TESTES DE RECUPERAÇÃO E XP

Durante o jogo, registre quantos testes de recuperação você usou por dia e onde você está no marcador de dano. (Se você estiver sadio ou morto, não precisa marcar nada. Caso contrário, é importante marcar sua situação no marcador de dano.)A caixa 1D6+ é para registrar a quantidade adicionada aos seus testes de recuperação. Este número geralmente é o seu grau atual, mas pode ser alterado por vários modificadores.

Além disso, escreva o grau no qual você está e quantos pontos de experiência você tem.

Por último, existe um espaço no verso para marcar o avanço da sua progressão, que permite que você acompanhe como você gasta XP para prosseguir para o próximo grau.

12 FAÇA BOAS ANOTAÇÕES

A seção de anotações foi feita para eventos e experiências que acontecem com seu personagem assim que o jogo começa.

13 ADICIONANDO UMA NOVA RECURSÃO

Quando seu personagem estiver pronto para entrar em uma nova recursão, imprima a ficha de recursão (página 416). Você verá que, se dobra-la ao longo da linha DOBRE AQUI e envolvê-la horizontalmente sobre a ficha principal, ela se encaixa perfeitamente sobre as partes da ficha que poderiam mudar quando você entra em uma nova recursão.

Ao trocar entre recursões, suas roupas, posses e focos provavelmente mudarão (a menos que você esteja usando um foco arrastável). Assim, você desejará adicionar novos atributos e equipamentos que ganhou com o seu foco. Suas cifras são carregadas para a nova recursão, mas será melhor anotar sobre a nova aparência delas após a translação. Você também pode adicionar uma nova imagem no verso, se a aparência do seu personagem mudar (alguns focos, como o Abraça a Ascendência Qefilim, fornecem uma nova aparência ou você pode trabalhar um novo visual com o Mestre).

Quando eu translado para Ardeyn, escolho um novo foco. Assim, mudo de um vetor Atraente que Conduz Experimentos de Ciência Maluca para um vetor Atraente que Abraça a Ascendência Qefilim. Agora eu me pareço um qefilim e troco meus equipamentos, habilidades e perícias do foco da Terra por outros que funcionam com meu novo foco em Ardeyn.

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

THE STRANGE

GRAU

ESFORÇO

XP

NOME

É UM TIPO DESCRITOR QUE

FOCO EM RECURSO

• POTÊNCIA •

RESERVA ATUAL MARGEM

• VELOCIDADE •

RESERVA ATUAL MARGEM

• INTELECTO •

RESERVA ATUAL MARGEM

• PERÍCIAS •

TE	TE	TE
TE	TE	TE
TE	TE	TE
TE	TE	TE
TE	TE	TE
TE	TE	TE
TE	TE	TE

• ATAQUES •

	MOD	DANO

• HABILIDADES ESPECIAIS •

• EQUIPAMENTOS •

ARMADURA

DINHEIRO

• CIFRAS •

LIMITE

• ROLAGENS DE RECUPERAÇÃO •

1 AÇÃO

10 MINUTOS

1D6+

1 HORA

10 HORAS

• FAIXA DE DANO •

ENFRAQUECIDO

+1 ESFORÇO POR NÍVEL
IGNORE RESULTADOS DE EFEITO MENOR E MAIOR EM ROLAGENS
ROLAGENS DE COMBATE DE 17 A 20 CAUSAM APENAS +1 DE DANO

DEBILITADO

PODE MOVER APENAS UMA DISTÂNCIA IMEDIATA SE PILHA DE VELOCIDADE FOR ZERO
DEBILITADO NÃO PODE SE MOVER

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

THE STRANGE

CONSTRUÇÃO DO SEU PERSONAGEM

USE A FICHA PRIMÁRIA PARA DESCREVER SEU PERSONAGEM EM SUA RECURSÃO INICIAL

USE A FICHA DOBRADA DE RECURSÃO PARA CADA RECURSÃO ADICIONAL EM SEU JOGO

AS INFORMAÇÕES NA FICHA DE RECURSÃO PODEM MUDAR DE UMA RECURSÃO PARA OUTRA

•• PROGRESSÃO ••

(É preciso ter quatro desses itens abaixo para progredir de Grau. Custo = 4XP cada.)

- ☐ **ALIMENTAR ESTATÍSTICAS** +4 pontos nas Reservas de atributos
- ☐ **ATINGIR A PERFEIÇÃO** +1 ponto para a Margem à sua escolha
- ☐ **ESFORÇO ADICIONAL** +1 ponto em Esforço
- ☐ **TREINAMENTO EM PERÍCIA** Treine uma perícia ou se Especialize em uma perícia pré-existente
- ☐ **OUTROS** Consulte o livro básico de The Strange

• HISTÓRICO •

• IMAGEM •

• NOTAS •

Produto destinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com

FOCO EM RECHEIO

• IMAGEM •

• NOTAS •

• POTÊNCIA •

RESERVA ATUAL MARGEM

• VELOCIDADE •

RESERVA ATUAL MARGEM

• INTELECTO •

RESERVA ATUAL MARGEM

• PERÍCIAS •

T		T		T	
E		E		E	
T		T		T	
E		E		E	
T		T		T	
E		E		E	
T		T		T	
E		E		E	
T		T		T	
E		E		E	
T		T		T	
E		E		E	
T		T		T	
E		E		E	

• ATAQUES •

	MOD	DANO

• HABILIDADES ESPECIAIS •

• EQUIPAMENTOS •

ARMADURA

DINHERO

Produto assinado a Carol Langlois E-mail: carollanglois2012@gmail.com